http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

148 PAGINE TUTTE A COLORI!

AMIGA - PC

Ottobre

NUMERO 57

ALL'INTERNO ZZAP!

SPECIALE ECTS...

ULTIMA 8 • ELFMANIA
WONDER DOG • FRONTIER
RUFF'N'TUMBLE • DRACULA
TERMINATOR RAMPAGE
HAND OF FATE • EVOLUTION
WIZ'N'LIZ • SIM CITY 2000
INCA II • F1 • ZOOL 2...

URIDIUM 2

Il grande ritorno!

CAPOLAVORI PER AMIGA:

OVERDRIVE
SOCCER KID
TURRICAN III
HIRED GUNS

Anno V Numero 57 - Ottobre 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

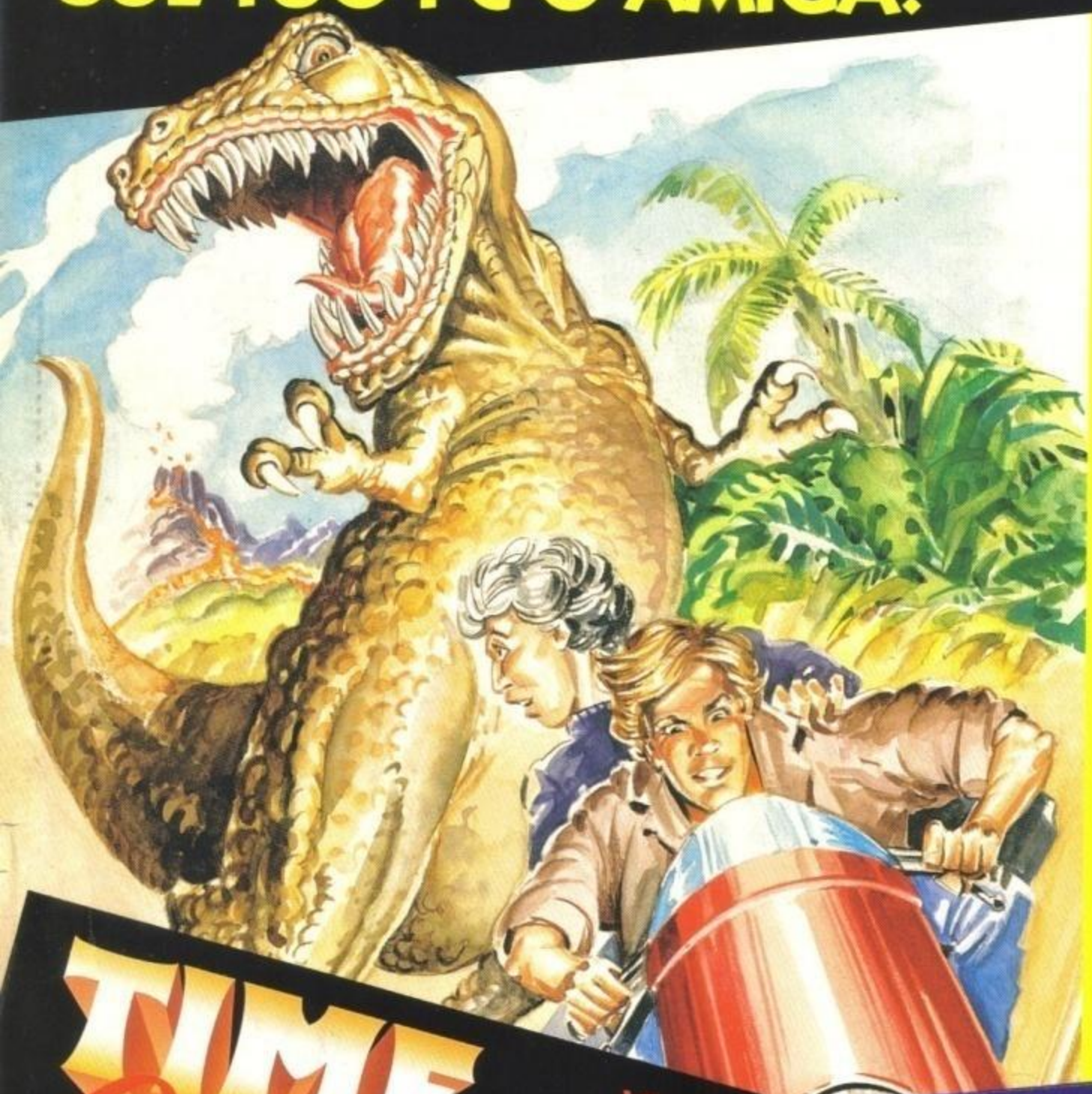
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BARBELLA GAGLIARDI SAFFIRIO

IL NUOVISSIMO VIDEOGAME INTERATTIVO

GLI SKUNKS INVADONO LE EDICOLE... COMBATTILI CON I TIME RUNNERS SUL TUO PC O AMIGA!



Gli Skunks, perfidi Cyborg provenienti dal futuro vi piombano in casa e vi proiettano in un'avventura ai confini del tempo (anche oltre). In compagnia dei fantastici protagonisti, Max, Jessica e Lucas, dovrete togliervi dai pasticci e...portare a casa la pelle! Come? Usate il pensiero interattivo e ci riuscirete.
La prima avventura "La porta del tempo" vi aspetta in edicola.

GRAFICA: realistica, digitalizzata, "rendering - realtà virtuale", schermate dipinte a mano.
AUDIO: PC Speaker anche senza scheda. Supporta scheda audio AD Lib Soundblaster e Soundblaster pro (versione PC)
INTERATTIVITÀ: mouse, tastiera e joystick

TUTTO IN ITALIANO

ma se vuoi puoi giocare in inglese, francese, tedesco e spagnolo.

VERSIONE AMIGA

VERSIONE PC

Partecipa al grande concorso IBM

Vinci 5 computer PS/1 Multimedia

AUT. MIN. RICH.

MAI VISTO:
IL 1° VIDEOGAME CON ALBO A SOLE LIRE 4900

SIMULMONDO

FABBRI EDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

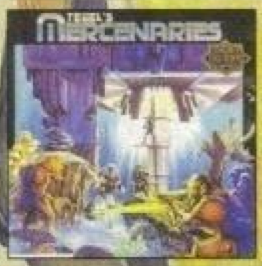
Software & games

"Emozioni Virtuali"

ESTOTE PARATI

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER		69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A -TRAIN	99.900	99.900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET *	49.900	49.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II *		99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC.	59.900	
ACES OVER EUROPE *	129.900	
ALIEN 3 *		TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY *	129.900	109.900

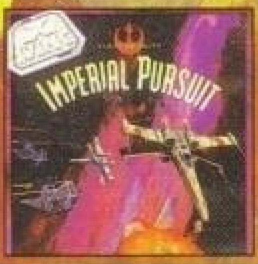


TITOLO	PC3	AMIGA
APOCALYPSE *		59.900
ARABIAN NIGHTS *		49.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	
ATAC	99.900	
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	169.000	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA *	149.000	
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III *		TEL.
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET		89.900
BART VS. THE WORLD *		TEL.
BATMAN IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	109.900	
BC KID *		TEL.
BEAVERS *		49.900
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR *	139.900	
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLADE OF DESTINY *	119.900	119.900
BODY BLOWS *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *		TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE *	99.900	
CAESAR *	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAMPAIGN MISSION DISK *	49.900	39.900
CAR & DRIVER	89.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT *	129.900	
CASTLES II	89.900	
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE		59.900
CHESS MANIAC 5 *	TEL.	
CHUCK ROCK II		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COBRA MISSION *	TEL.	
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	
COMANCHE DATA DISK 1 *	79.900	
COMBAT AIR PATROL *		TEL.
COOL WORLD		49.900
CREATURES		59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT *	159.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
CYTRON		59.900
D-DAY *	99.900	99.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

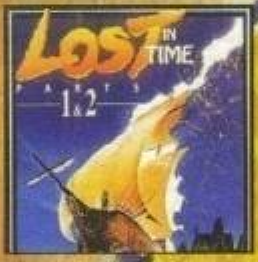
"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI QUEEN COMPUTER HA SOLO PROGRAMMI ORIGINALI!"

TITOLO	PC3	AMIGA
DAY OF THE TENTACLE *	129.900	
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	
DELUXE PAINT IV *		189.000
DESERT STRIKE *		69.900
DOGFIGHT	139.900	
DOMINIUM	109.900	99.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DRIBBLING		49.900
DUNE	79.900	
DUNE II *	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ECOQUEST 2 *	109.900	
EL FISH *	89.900	
ELVIRA 2	89.900	
EMPIRE DE LUXE	129.900	
ENSEMBLE 1.2	199.000	
ENTITY *		TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	
ESPANA THE GAMES 92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *		79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL.
F1 CHALLENGE *	TEL.	TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F19 STEALTH FIGHTER *	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FIELDS OF GLORY *	129.900	
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK *	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS *	119.900	
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	
GLOBAL GLADIATORS *		59.900
GNOME ALONE *	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III) *	79.900	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GOBLIN III *	TEL.	TEL.
GODS	49.900	
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	
GRAND SLAM BRIDGE II *	99.900	
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	



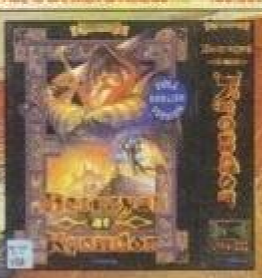
TITOLO	PC3	AMIGA
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT. *	59.900	
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLES	59.900	
GUNSHIP 2000 *	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	
HEROES OF THE 357 TH	79.900	
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL.	
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS *	119.900	
HUMAN RACE *	TEL.	TEL.
INCA	109.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	
INTERNATIONAL OPEN GOLF *	69.900	
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA		49.900
JURASSIC PARK *	TEL.	TEL.
KGB	89.900	
KING'S QUEST V	99.900	99.900

TITOLO	PC3	AMIGA
KING'S QUEST VI (ITA) *	109.900	
KINGS RANSOM *	TEL.	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		TEL.
LA BELLA E LA BESTIA *	89.900	
LANDS OF LORE *	TEL.	
LAURA BOW II	99.900	
LEEDS UNITED		49.900
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	
LEGEND CLASSIC *	49.900	39.900
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF MYRA	59.900	
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	99.900	79.900
LION HEART		59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LIVERPOOL	49.900	



TITOLO	PC3	AMIGA
LORD OF THE RINGS II	99.900	
LOST IN TIME *	129.900	
LOTUS III		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON *	39.900	39.900
MAELSTROM *	99.900	
MANTIS	129.900	
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	
METAMORPHOSIS *		TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	
MILLENIUM	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY *	99.900	
MORPH *		59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *		69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE		59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS	69.900	
OVERDRIVE *		69.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	
PACIFIC WARS *	119.900	
PC ASTROLOGIA *	149.000	
PC AUTO *	169.000	
PC COSMOS *	169.000	
PC UOMO *	169.000	
PFS WINDOWS WORKS 2.0 *	199.900	
PIRATES	39.900	
POOL		69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II *	69.900	TEL.
PREMIER MANAGER *	79.900	
PRIME MOVER		TEL.
PRINCE OF PERSIA		24.900
PRINCE OF PERSIA 2 *	109.900	
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	
QUEST FOR GLORY 3 *	109.900	
RAGNAROK	TEL.	
RAMPART	69.900	
REACH FOR THE SKIES *	99.900	89.900
REALMS OF DARKNESS *		TEL.
RED ZONE		69.900
RETEE 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM *	129.900	
RINGWORLD *	109.900	
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOSPORT *	69.900	
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	TEL.	
SCRABBLE (SCARABEO) *	109.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	
SHADOW PRESIDENT *	159.900	
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	
SIEGE	89.900	
SILLY PUTTY 2 *		TEL.
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH		89.900
SIM FARM *	TEL.	

TITOLO	PC3	AMIGA
SIM LIFE *	99.900	89.900
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SMASH		49.900
SOCCER KID *		TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	
SPACE HULK *	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS *	99.900	
SPACE QUEST IV	99.900	
SPACE QUEST V	119.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPACEWARD HO! *	129.900	
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	
SPECIAL FORCES	99.900	
STAR CONTROL II	99.900	
STAR LEGIONS	99.900	
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	139.900	
STRIKE COMMANDER S.A.P. *	89.900	
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	
SUB *	TEL.	
SUPERFROG		79.900
SUPERHERO *		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE *	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	
TEAM SUZUKI	29.900	
TERMINATOR 2029 *	TEL.	
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE CARTOONS *		TEL.
THE COMPLETE CHESS SYSTEM *	99.900	
THE DARK HALF *	89.900	
THE DIG *	TEL.	
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	109.900	
THE LEGACY	139.900	
THE LOST VIKINGS *	79.900	69.900
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI		TEL.
THE WALKER *		69.900
TIE FIGHTER *	TEL.	
TORNADO *	99.900	
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS		49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	119.900	
ULTIMA UNDERWORLD II	119.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	
V FOR VICTORY	109.900	
V FOR VICTORY II	109.900	
V FOR VICTORY III *	129.900	
VALHALLA *	TEL.	
VEIL OF DARKNESS	119.900	
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	
W.W.F. II	49.900	49.900
WACKY FUNSTERS *	TEL.	
WAR IN THE GULF *	89.900	89.900
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 *	149.900	
WEEN	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE *	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	



TITOLO	PC3	AMIGA
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WING COMMANDER II	99.900	
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	
WOODY'S WORLD *		TEL.
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WORLDS OF LEGENDS *	69.900	69.900
X - WING	119.900	
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK) *	79.900	
XENOBOTS *		TEL.
YO! JOE! *		TEL.
ZOOL	79.900	49.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.

GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

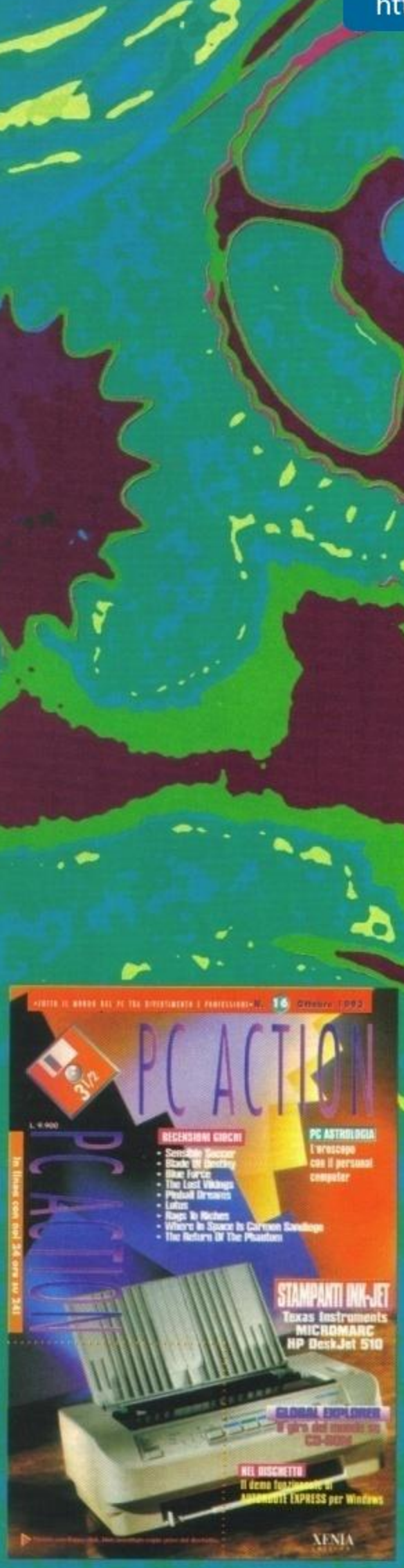
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Tutto su:

GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te A SOLE L 9.900 CON Dischetto DA 3 1/2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

LA QUIETE DOPO LA TEMPESTA

Come già anticipatovi il mese scorso, attendevo con impazienza questo ECTS autunnale, che sarà il protagonista assoluto dell'intero numero, per poter meglio valutare i possibili sviluppi futuri del nostro beneamato settore videoludico.
Premesso che non sono Nostradamus, e che non è in alcun modo mia intenzione assurgere al ruolo d'oracolante cicerone, portatore di chissà quali illuminate premonizioni sibilline, quanto segue sono delle semplici considerazioni personali, con tutta l'attendibilità che a queste ultime si può loro attribuire... (Acc! Parlo peggio di Sgarbi. Ok, riprendiamo con un tono meno pedante).
Dunque, lasciando da parte il 3DO, almeno fino al prossimo CES di Las Vegas, un primo fattore che m'è sembrato evidente è il rallentamento dell'espansionismo "consoliano", elemento caratterizzante delle ultime due annate. Con questo non mi azzarderei mai di dire che le console stiano già crollando, ci mancherebbe altro, ma solo segnalare come PARECCHIE software house europee, non mi riferisco certo a colossi mondiali come Capcom, Acclaim, Konami etc., per loro stessa ammissione, abbiano definito questo 1993 come l'anno delle console, chiusosi con risultati ben al di sotto delle previsioni e quindi già pronte per tornare massicciamente sulla produzione per computer.
E' sempre la solita storia, Smith l'aveva definita "una mano invisibile che guida un mercato prevalentemente concorrenziale": c'è un nuovo settore particolarmente florido? E' naturale che tutti vi si buttino a capofitto cercando d'ottenerne il massimo beneficio possibile, ma il risultato di tutto questo è che chi aveva cominciato per tempo, contando quindi su solide fondamenta, continua a dominare, per gli altri ci sono solo scottature colossali... Vi riporto una cifra che spero chiarificatrice: 3/2, ossia 1.5. A cosa mi riferisco? Semplice, al rapporto fra Genesis (il MD americano) installati e volume di cartucce Sega che si prevede saranno vendute in america entro la fine dell'anno. Certo, si tratta comunque di milioni di pezzi, ma questo vuol anche dire che ogni utente Megadrive acquisterà, in media, un gioco e mezzo all'anno. Adesso che esce Street Fighter II si prende quello, e gli altri trenta milioni di titoli tutti più o meno uguali? Bah, io ho cercato di riassumere quello che penso, staremo a vedere...

Arriviamo così all'Amiga che, come testimoniano i titoloni recensiti in questo numero, e i tantissimi titoli annunciati per Natale, sembra attraversare una seconda e rinnovata giovinezza (ancora da valutare se effettiva o solo temporanea). Che sia merito del 1200? O del nuovo CD32? Parlando della nuova "console-CD" di casa Commodore non si può certo dire, orrido design a parte, che non sia una macchina interessante. E dal momento che il CD sarà comunque il supporto principe della seconda metà degli anni '90, da essa dipende molto del futuro splendore di Amiga.
Chiudiamo con il PC, che a livello mondiale vanta ormai una fetta di mercato consolidata e rilevante anche nel settore "games". La mia impressione è che il suo mercato sia comunque ancora in crescita, senza contare le incredibili potenzialità del CD-Rom...
Mmmmh, mi sembra di non aver dimenticato niente, vi lascio nelle mani di un numero che qui in redazione consideriamo fra i migliori mai realizzati (si dice sempre così...), almeno fino a quando non avrete fra le mani quello di Novembre!

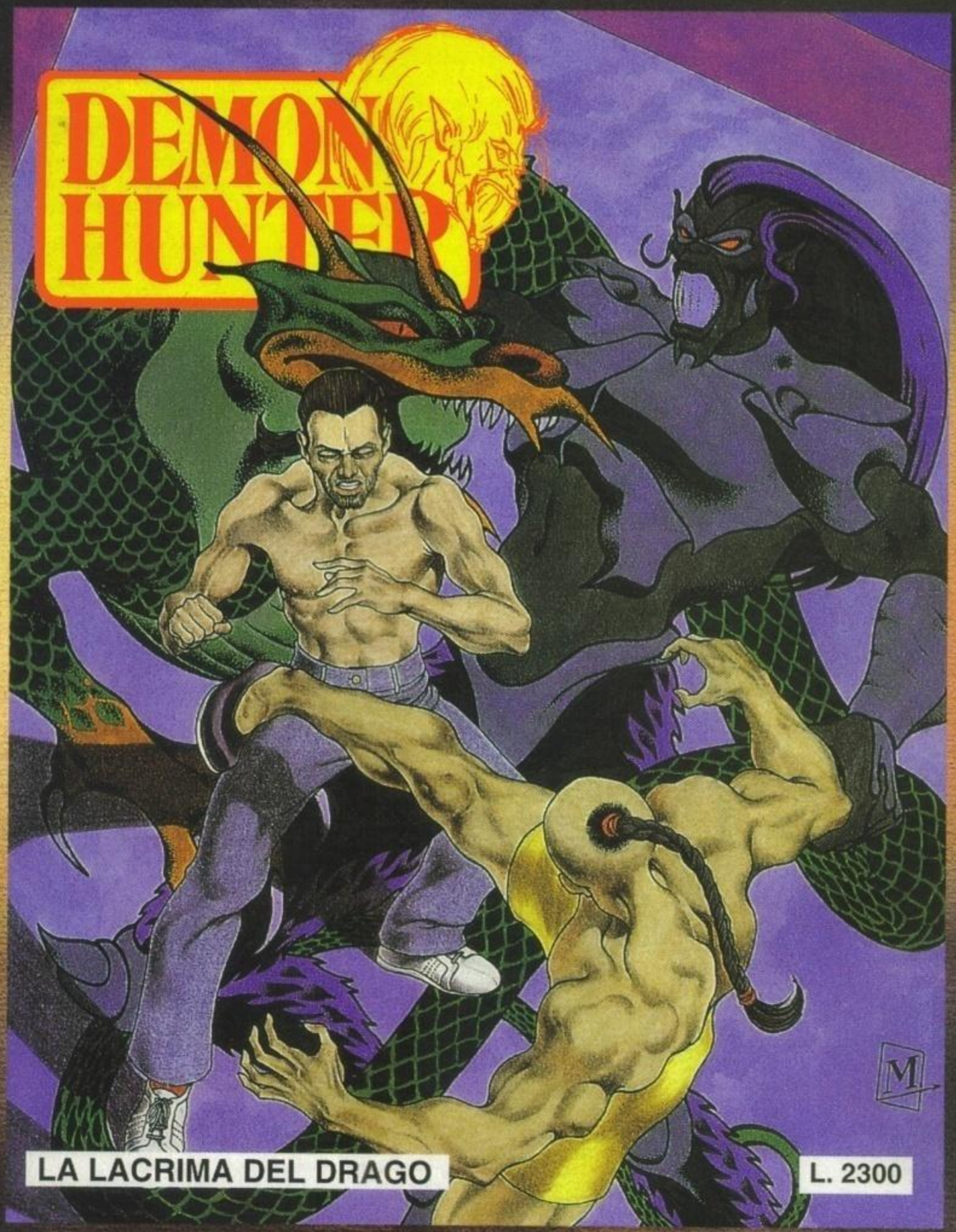
Max Reynaud

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione:** Bellafante Design Studio Milano tel. (02) 26.000.143 **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%
ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI IN EDICOLA
È ARRIVATO
IL FUMETTO PIÙ, PIÙ, PIÙ.....



CHINATOWN
questo mondo misterioso...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

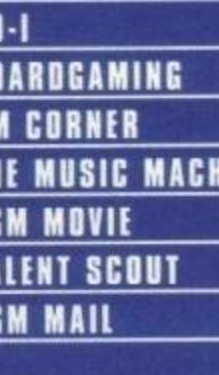
INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	10
REVIEW	66
MAXI TRICKS	120
CD-I	112
BOARDGAMING	130
CM CORNER	132
THE MUSIC MACHINE	134
TGM MOVIE	136
TALENT SCOUT	140
TGM MAIL	143

AMIGA		PC	
ALIEN 3	109	BODYBLOWS	115
DEEP CORE	95	FATTY BEAR	101
HIRED GUNS	96	FRONT PAGE FOOTBALL	103
KRUSTY'S FUN HOUSE	111	NHL HOCKEY	92
ONE STEP BEYOND	87	ONE STEP BEYOND	87
OVERDIVE	68	PINBALL DREAMS	117
QWAK	113	SEAL TEAM	84
SOCCER KID	88	STRONGHOLD	106
TURRICAN 3	80	TROODLERS	119
URIDIUM 2	66		

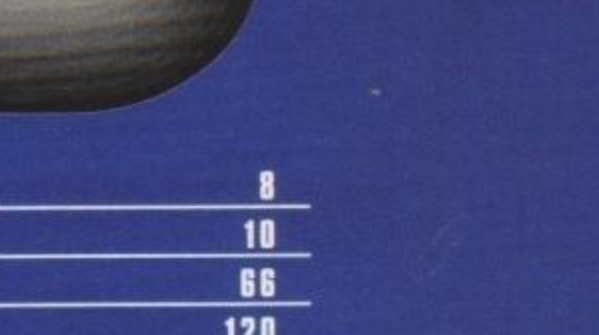
Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

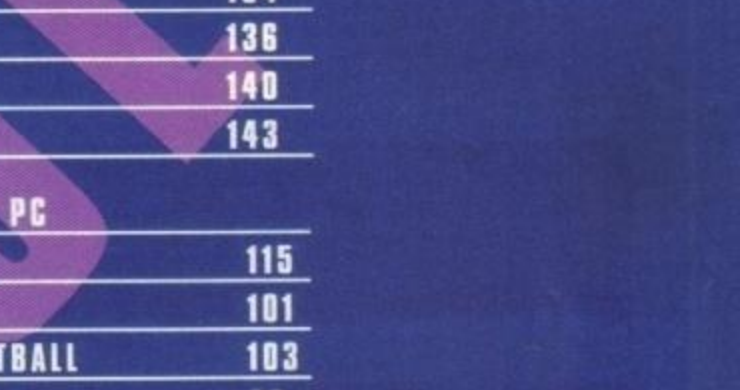


Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, [illegible]rano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.



Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.



Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

CON LA TITUS DI NUOVO IN CORSA

Visto il buon successo riscosso dall'ultimo episodio della serie di Crazy Cars, il terzo, sicuramente il migliore della trilogia, la casa francese conta di lanciare sul mercato entro il prossimo Natale una nuova simulazione di corsa chiamata LAMBORGHINI WORLD CHALLENGE. Da quanto abbiamo potuto vedere si tratta semplicemente di una versione riveduta proprio di Crazy Cars III nella quale è possibile giocare in due contemporaneamente.

KRISALIS MANCINA

Finito l'ottimo Soccer Kid, che trovate recensito all'interno di questo numero, la Krisalis si ributta nuovamente sul calcio giocato con il nuovo MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE CHAMPIONS. Da quanto s'è visto a Londra si tratta di una copia spudorata di Sensible Soccer, almeno per quanto riguarda la parte arcade, ma vedremo di essere più precisi nei prossimi numeri.

1200 VOLTE WING COMMANDER

Dopo il discreto successo della discussa conversione per Amiga si sta già da tempo lavorando alla nuova versione AGA del popolarissimo simulatore spaziale targato Mindscape. Preparatevi quindi a molti più colori su schermo e, soprattutto, ad una velocità finalmente competitiva.

GULP

Dopo il discreto Deepcore, la Ice ci riprova con un simpatico puzzle-arcade, chiamato appunto GULP, che potremmo definire una versione acquatica di Lemmings. L'uscita è prevista entro un paio di mesi.

PC POOL

Dopo lo Snooker per Amiga e la sua conversione per PC è arrivato il Pool per Amiga, cui ha fatto naturalmente seguito la relativa versione per PC uscita proprio in questi giorni. Per chi non lo sapesse si tratta di una delle migliori simulazioni del genere mai realizzata... Chissà a cosa si dedicherà adesso il nostro buon Archer McLean...

PC GOAL

Il dibattutissimo ultimo lavoro dell'inossidabile Dino Dini è ormai n fase di riscaldamento prepartita anche per PC. La Virgin conta di farlo uscire entro la fine del mese.

PC STRIKER

Anche l'acclamato simulatore calcistico della Rage Software è ormai praticamente pronto nella sua nuova veste per PC. L'uscita è data per imminente.

FIGLIO DI PUTTY...

Dopo il grande successo del primo episodio alla System 3 contano di lanciare sul mercato il seguito di PUTTY entro la fine dell'anno. A parte qualche lieve modifica grafica, il gioco non dovrebbe aver subito alcun correttivo rilevante.

THE SETTLERS

Questo il titolo del prossimo prodotto a venire pubblicato dalla Blue Byte. Trattasi di un interessante simulatore strategico a metà strada fra Populous e Castles. L'uscita è annunciata a Novembre per Amiga e un paio di mesi più tardi per PC.

MA CHE BELLA IDEA...

Vi ricordate di Clik Clak? Sì, proprio lui, il simpatico rompicapo della Idea pubblicato più di un anno fa... Bene, adesso si chiama Gearworks, è stato pubblicato anche in Inghilterra ed è già in fase avanzata di programmazione una sua conversione per GameGear a cura, udite udite, della Sony! Niente male, eh?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

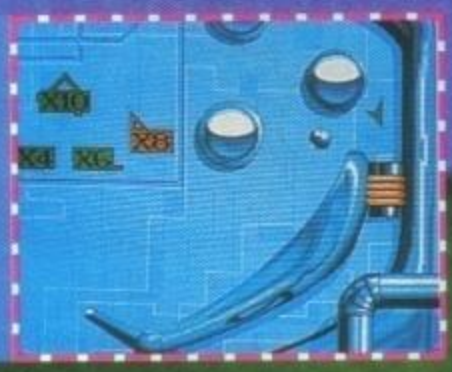
CORRIDOIO

L'ENTITA' DELLA LORICIEL

ENTITY si appresta al suo debutto nella nuova versione PC, che conterrà un volume di grafica di gran lunga superiore a quello Amiga. Quest'immagine dovrebbe già dirvi qualche cosa...

FLIPPER VIVENTI

Anche alla Infogrames, fra un Alone in The Dark e l'altro, hanno trovato il tempo per realizzare un simulatore di flipper chiamato LIVING PINBALL. Una delle sue peculiarità principali sarà l'incredibile dimensione di ciascuna delle tre tavole che comporranno il gioco; gioco in uscita, con data ancora da destinarsi, per entrambi i formati PC e Amiga.



MEGARACE

Vi ricordate dell'incredibile Drive Fractalus, sviluppato dall'equipe francese degli Uptown/Cryo? (Ce ne siamo occupati questa primavera)... Bene perché adesso si chiama MEGARACE e sarà presto pubblicato dalla Mindscape. Per chi si fosse perso quel numero posso dirvi che si tratta di un sensazionale gioco di guida futuristico interamente renderizzato che farà la felicità di tutti i possessori PC con CD-Rom. Nuove notizie sul prossimo numero.

NUOVE BATTAGLIE INSULARI

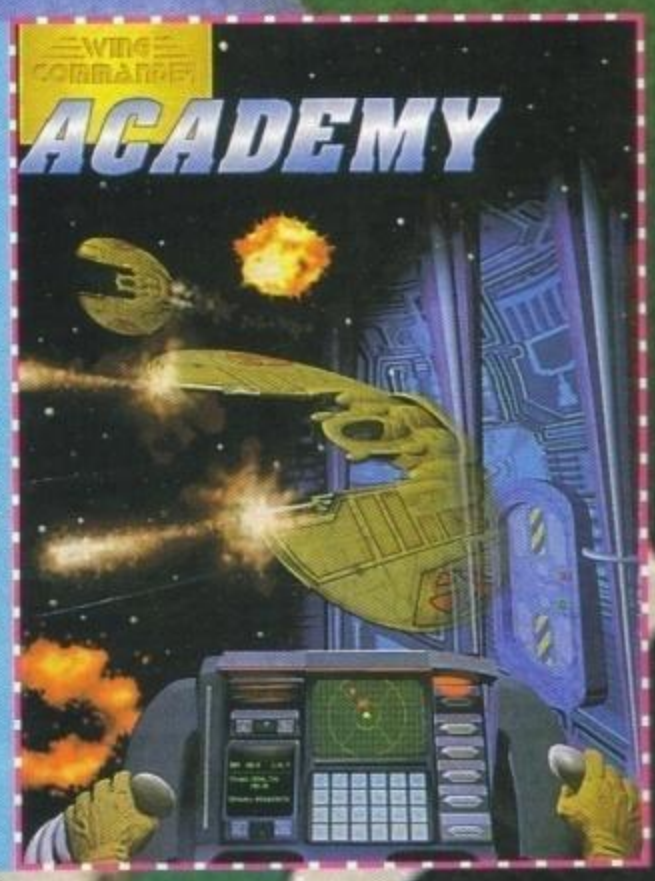
Seguito attualmente in lavorazione per l'interessante BATTLE ISLE. Proseguono naturalmente le innovazioni, come ad esempio una rappresentazione degli scontri armati sempre più realistica. Si attende la versione PC per Natale, mentre quella Amiga è prevista per i primi mesi dell'anno prossimo.

AMORE DIGITALE?

Uno degli innumerevoli prodotti su CD-Rom che vedranno la luce sotto etichetta Software ToolWorks, distribuita dalla Mindscape, è questo DIGITAL LOVE di cui contiamo d'occuparci all'interno del prossimo numero...

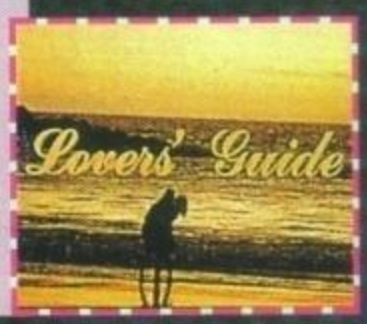
L'ACCADEMIA DI WING COMMANDER

Già disponibile nei negozi una nuova versione di Wing Commander grazie alla quale potervi costruire da soli le vostre missioni spaziali. Se si esclude la presenza dell'editor non ci sono ulteriori innovazioni rilevanti rispetto al secondo episodio della popolare saga.



SUPERVISION

Una nuova etichetta ha fatto la sua comparsa all'ultimo ECTS di Londra, vediamo quali titoli tiene in cantiere. Il primo è quel DONK che sarebbe dovuto essere pubblicato dalla DMI, se non fosse fallita prima, e che sarà disponibile per Amiga entro la fine del mese. Ci sono poi MONOPOLY e SCRABBLE, che non necessitano di ulteriori descrizioni, e quindi due interessanti prodotti per CD-Rom: The Interactive LOVER'S GUIDE e FIST. Il secondo è un'avventura grafica con parecchie componenti tipiche dei giochi di ruolo, mentre il primo, solo per adulti, è una sorta di "manuale" per il rapporto di coppia... Tutto quanto rigorosamente digitalizzato e perfettamente animato.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIETE PREGATI DI ALLACCIARE LE CINTURE DI SICUREZZA...

Bene, ci siamo, vi vedo già tutti con gli occhi spalancati, mentre litri di bava colano copiosamente sul pavimento (e che schifo! Un po' di contegno), ma non vi preoccupate il peggio deve ancora venire; adesso, come disse un tizio di cui non mi ricordo il nome, cominci lo show!
Comincio col dirvi che i nuovi progetti previsti da qui a nove mesi sono veramente parecchi, tutti incredibili e tutti imperdibili. Due di questi li trovate già recensiti su questo stesso numero, e si tratta di capolavori del calibro di Uridium 2 e Turrican 3...
Ma adesso basta ciarlare inutilmente, e partiamo di gran carriera occupandoci di ELFMANIA.
Qualcuno di voi avrà subito pensato che si trattasse del seguito ufficioso di quell'Elf di casa Ocean, beh, si è sbagliato di grosso, perché qui si parla di tutt'altro genere; avete presente Body Blows? Bene, immaginatelo con la grafica molto più bella (tipo Street Fighter II su SuperNes) e con un sonoro devastante, poi provate a pensare cosa verrebbe fuori se dietro la programmazione ci fossero quei geniacci finlandesi dei Terramarque, capitanati per giunta da quel pazzo di Stavros Fasoulas... i risultati sono quantomeno eccezionali e li potete ammirare dalle foto.

... o sarà peggio per voi e non sto scherzando! I prodotti annunciati dalla Renegade a questo ECTS sono qualcosa da far sprofondare le mascelle sotto terra anche al videogiocatore più impassibile e se non ci credete iniziate pure a leggere.

Gustatevi queste sensazionali immagini di Elfmania, uno nuovo sconvolgente picchiaduro per Amiga che sembra destinato a sbaragliare anche la concorrenza più agguerrita. L'uscita è prevista entro Natale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

A questo punto scommetto che vi starete chiedendo che fine abbia fatto Galactic, il gioco di Stavros di cui si era tanto parlato qualche tempo addietro... la risposta è semplice, lo stesso Stavros si è rotto le scatole e si è probabilmente reso conto che non era il caso di portare avanti un progetto tanto strambo.
Ma vediamo più da vicino le caratteristiche di questo nuovo beat'em'up alla Street Fighter II che promette fin d'ora faville; Elfmania è sotto sviluppo a partire dall'Agosto del '92 ed è stato prodotto da un team composto da sette persone che hanno deciso di far vedere di che cosa è veramente capace l'Amiga.
Prima di tutto il fondale sarà composto da una serie di strati di parallasse completamente animati (pavimentazione compresa!), ogni sprite avrà caratteristiche distinte, vi saranno ben 21 megabit (per la cronaca un megabit corrisponde a 128 Kbyte. NdBDM) di grafica la cui qualità è imparagonabile ad altre simili produzioni, inoltre non mancheranno 4 megabit di suoni digitalizzati e naturalmente il tutto viaggerà a 50 perfetti fotogrammi al secondo, se vi sembra poco...
Stavros ha detto che il suo team di sviluppo ha preso il meglio di tutte le produzioni presenti sul mercato, inoltre ha aggiunto una serie di nuove caratteristiche e dopo aver sapientemente mixato il tutto ha tirato fuori dal cilindro qualcosa di completamente nuovo; la giocabilità non dovrebbe temere alcun rivale e sempre secondo Stavros questo Elfmania porterà a nuova giovinezza il genere dei beat'em'up.
La prima prova su strada di questo nuovo game ha dato pareri contrastanti, Max già lo considera il miglior picchiaduro mai apparso su Amiga, nettamente superiore a Body Blows, Marco invece da buon bastian contrario, pur riconoscendolo tecnicamente mostruoso, lo ha definito "pesante" in riferimento al movimento degli sprite, mah, chi vivrà vedrà.
A già, dimenticavo di dirvi che potrete massacrare i vostri amici (nel senso simulatorio del termine) tra pochi mesi, per l'esattezza nel periodo dove tutti dovrebbero essere più buoni, dicembre.
Se siete appassionati di quei giochi pieni di piattaforme, con un sacco di personaggi la cui tenerosità è praticamente pari solo alla loro demenza, allora non potete perdervi RUFF'n'TUMBLE. Attualmente si sa ben poco del progetto, l'unica cosa abbastanza sicura è la trama, in pratica questo videogame sarà ispirato alle gesta di un precoce bambinetto di 12 anni chiamato Ruff Rogers che viene risucchiato in un mondo fantastico mentre stava inseguendo un coniglietto (ho come l'impressione di aver sentito questa storia da qualche altra parte).

Nuovo platform assolutamente irresistibile. Ecco a voi le prime foto per Amiga 500 dell'attesissimo Ruff'n'Tumble, inizialmente previsto per quest'autunno e slittato poi all'anno prossimo.

Purtroppo questo bel posto non era destinato a durare molto a lungo, ben presto il solito cattivone munito di mega arma decide di distruggere tutto mettendo a ferro e fuoco ogni cosa gli si pari davanti, ma evidentemente non aveva fatto i conti con il nostro coraggiosissimo Ruff, che in momento di eroismo decide di sistemare per le feste questo nuovo fesso galattico.
Dietro a questo nuovo prodotto si cela un altrettanto nuovo gruppo, i Wunderkind formati da Jason Perkins e Robert Levy, entrambi hanno alle spalle decine di titoli sviluppati in oltre otto anni di carriera, non quindi sono propriamente dei novellini; la musica e gli effetti sonori saranno invece curati da Richard Joseph, uno dei migliori sulla piazza.
Ruff & Tumble sarà caratterizzato da una giocabilità estremamente veloce, da intriganti puzzle e da un sacco di livelli con tutti quegli armamenti aggiuntivi che tanto ci piacciono. La data di uscita? Beh, ci toccherà aspettare ancora un bel po', si parla di Aprile '94...

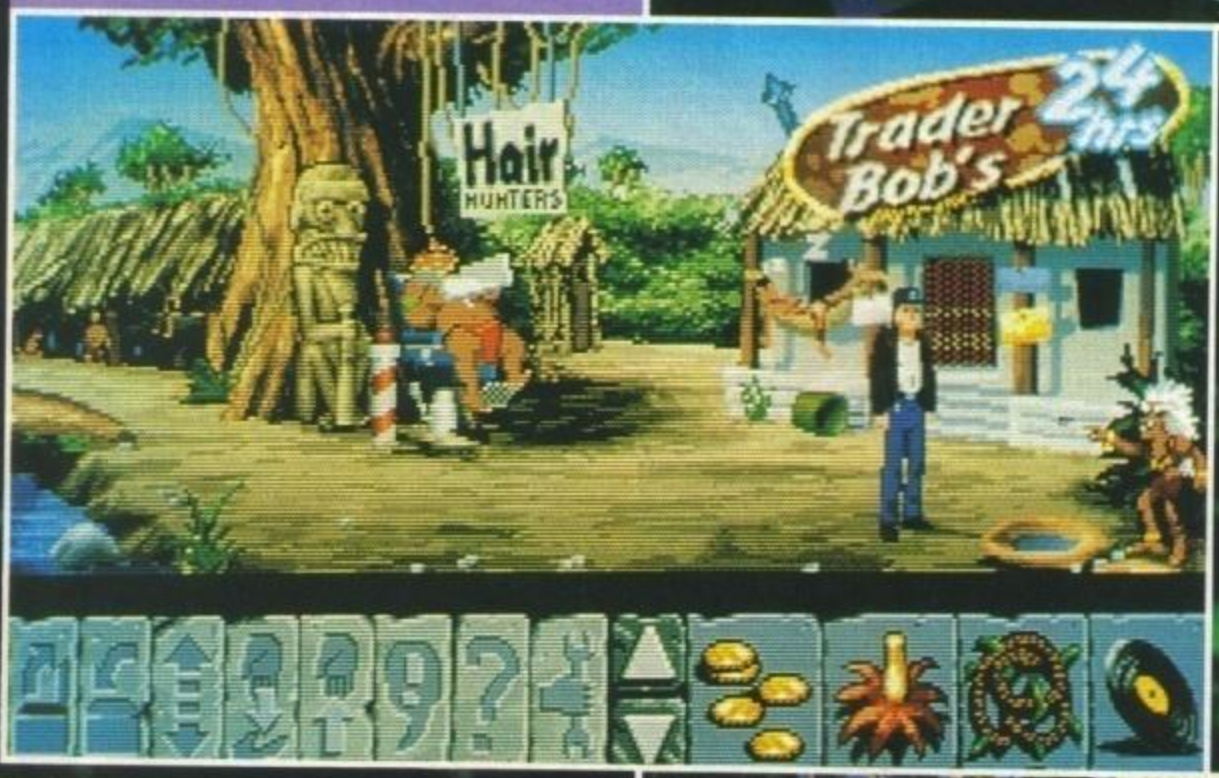
LA RENEGADE E IL CD32:

Il connubio tra questa software house e la nuova creatura della Commodore sembra veramente interessante, la Renegade infatti è pienamente intenzionata a supportare la sua nuova macchina con una serie di interessantissimi prodotti, remake di successi apparsi precedentemente su Amiga.
Tom Watson della Renegade è convinto che del successo commerciale della macchina, sopratutto perché nessun altro CD a 32 bit può competere a livello di prezzo.
Il primo gioco ad uscire per questa macchina sarà il mitico Sensible Soccer, rivisto e corretto con l'aggiunta di nuove squadre come la Croatia (come se questi poveracci avessero pure il tempo di giocare a calcio) e la Latvia.
Si prevede una grafica migliorata e un sonoro d'alto livello, insomma un acquisto essenziale per tutti i neo utenti di CD32 dato che il gioco dovrebbe essere già nei negozi.
A dicembre sarà invece pronta la nuova versione di Chaos Engine con un sonoro da far spavento, altro non so dirvi.

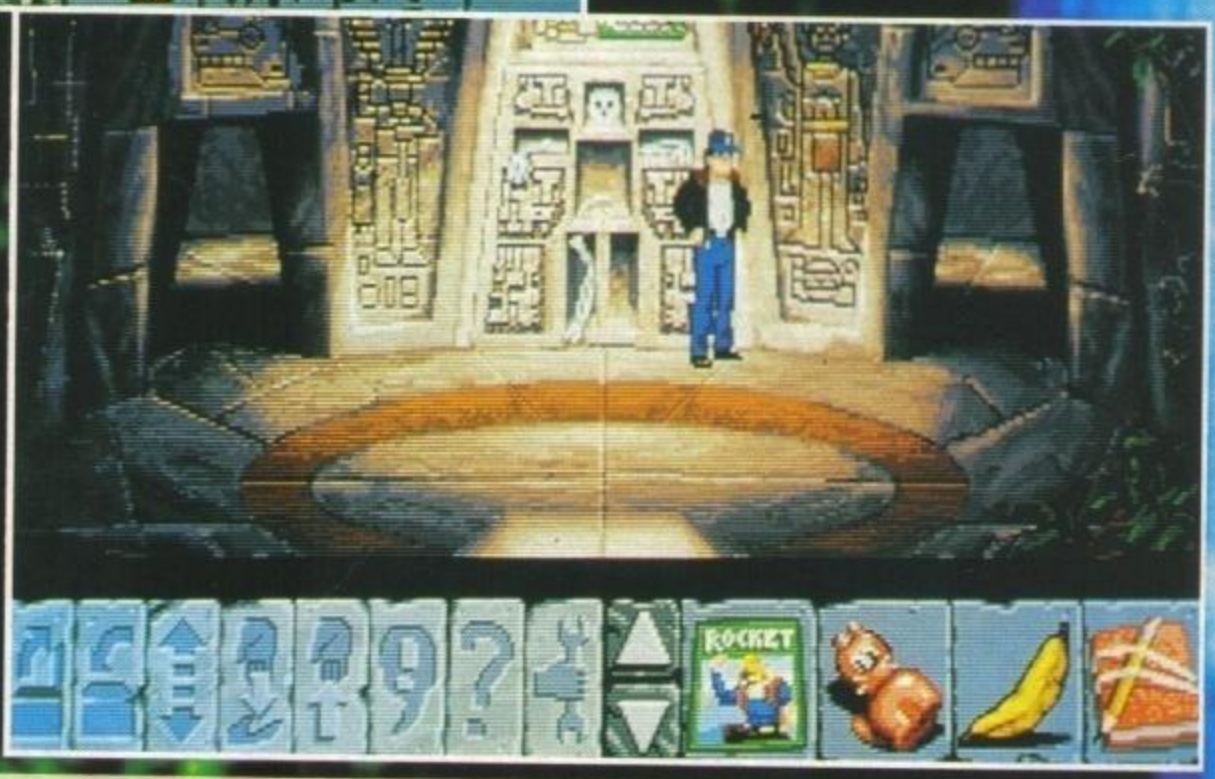
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'avventura grafica targata Renegade? Strano, ma è proprio così! Il titolo?... Flight Of The Amazon Queen, disponibile per Amiga 1200 e PC la prossima primavera.



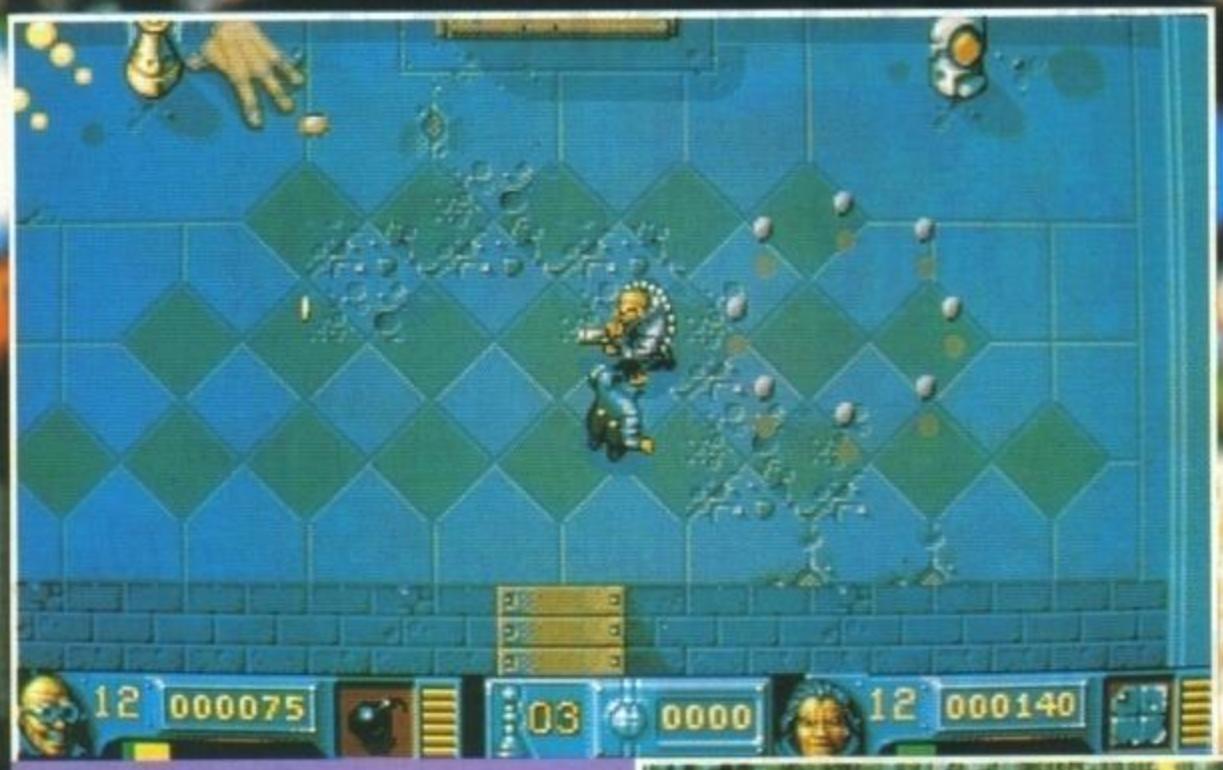
sArts/Sierra.
Purtroppo c'è una brutta notizia, potremmo metterci sopra le mani non prima della prossima primavera e inoltre il gioco sarà solo per Amiga 1200 e PC.
A proposito di Amiga 1200, sta per uscire uno dei giochi più discussi dei Bitmap Brothers, e anche l'ultimo in ordine di tempo: CHAOS ENGINE! I Bitmap stanno per dare gli ultimi ritocchi a questa nuova versione speciale programmata appositamente per il gioiellino a 256 colori della Commodore, 256 colori che vedremo pienamente utilizzati nel gioco, ma non mancherà anche una maggiore enfasi musicale e una giocabilità riveduta e corretta.
Il gioco dovreste conoscerlo, le sue ambientazioni sono ispirate ai mondi di Charles Babbage e H.G. Wells con uno stile



Passiamo così a un concept completamente diverso rispetto a tutti i giochi Renegade usciti fino ad oggi, pare infatti che potremo presto potremmo gustarci la prima avventura grafica della sempre più ricca scuderia capitanata da Tom Watson.
Si tratta di FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN ed è sviluppato da un nuovo gruppo australiano che risponde al nome di Binary Illusion; la storia di questo gioco sembra alquanto accattivante e ben presentata, state un po' a sentire: siamo nel 1940 e voi interpretate il ruolo di Joe King, una specie di pilota a noleggio che ha il compito di scortare una stella del cinema hollywoodiano, tale Faye Russel, ma come al solito qualcosa va storto e il vostro aereo si ritrova a precipitare senza scampo verso la jungla sudamericana (l'Amazzonia, in pratica).
Naturalmente non poteva finire così e nonostante il rovinoso atterraggio il vostro equipaggio si salva; ma la sfida è appena incominciata, dovrete riportare a casa sano e salvo Faye e nel frattempo (cosa semplice semplice) salvare l'intero pianeta dall'oscuro e terrificante nonsisabenecosasia che si trova all'interno della giungla. Ce la farete?
Il team di sviluppo formato da John Passfield, Steve Stamatiadis e Tony Ball ha intenzione di produrre una divertente avventura grafica basata su una trama altamente complessa, sfide sempre maggiori e una flessibilissima interazione caratteriale tra i vari personaggi che incontrerete nel gioco.
John Passfield ha anche aggiunto che è nelle loro intenzioni sviluppare un'avventura veramente divertente da giocare, con una grafica d'alto livello e un interfaccia veramente innovativa, insomma un vero rivale allo strapotere americano firmato Lucadefinito SteamPunk; provate ad immaginare cosa succedesse se durante l'epoca Vittoriana una terrificante creazione, il Chaos Engine appunto, sfuggisse al controllo del suo pazzo inventore e rompesse il continuum spazio temporale scatenando il caos in tutto in tutto il mondo... le conseguenze sarebbero fin troppo riduttivo definirle catastrofiche.
Fortuna che degli eroi senza macchia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Lo riconoscete? Ma certo! E' sempre lui, Chaos Engine, nella sua coloratissima versione per Amiga 1200.

(usano Bio Presto, evidentemente) e senza paura sono accorsi per portare un po' d'ordine in 'sto casino, ma la cosa è più semplice a dirsi che a farsi, perché il Chaos Engine è furbo e sopratutto ben lontano da voi, circondato da creature che lo difenderanno fino alla morte.
La cosa più interessante di Chaos Engine è la possibilità di giocare in due contemporaneamente, non solo in coppia con un vostro amico, ma anche con un altro personaggio guidato più o meno intelligentemente dal computer.
L'uscita è prevista a ottobre, quindi alquanto imminente.
Arriviamo così a quello che probabilmente sarà uno degli eventi dell'anno prossimo, sto parlando naturalmente di SENSIBLE WORLD OF SOCCER, seguito di quel gioco che ha lasciato un segno indelebile nei cuori di tutti quelli che l'hanno giocato, Sensible Soccer! Che sia stato o no superato da quel (auto)Goal! di Dino Dini, l'importante è che adesso incominciate a fremere per questo nuovo e sicuramente eclatante gioco made in Sensible.
Naturalmente, in onore dei mondiali che si terranno l'anno prossimo negli States, non poteva mancare un gran bel gioco di calcio (chissà quanti ne usciranno prima di quella fatidica data), ma state certi che questo ha tutte le carte in regola per diventare la simulazione calcistica per eccellenza, andiamo comunque ad esaminare insieme le caratteristiche iniziali.
Potremmo interpretare sia il ruolo di Team Manager, che quello di giocatore o se preferiamo, entrambi! Vi saranno ben 1500 (si avete letto bene, millecinquecento!) club calcistici comprendenti squadre di tutto il mondo (da qui il nome World of Soccer) accuratamente ricercate per dare al giocatore il massimo realismo possibile.
Altro purtroppo non posso dirvi, questo è tutto ciò che appare scritto nella cartella stampa e anche l'uscita rimane alquanto nebulosa, si parla comunque della primavera 1994 con la versione Amiga disponibile per prima, cui seguirà a ruota quella PC.
L'attivissima Graftgold, dopo i successi di Fire & Ice e Uridium II, si butta invece nel campo dei giochi di guida prettamente arcade con una simulazione di motocross, ispirata ad una famosa ditta produttrice di moto, la KTM.
KTM Motocross vi farà entrare nel fantastico ambiente delle gare classe 500 e vi permetterà di correre in un intero campionato mondiale, simulando accuratamente tutte le tipiche situazioni in cui si troverebbe un vero pilota di motocross.
Per spingere ulteriormente questo prodotto, la Renegade ha deciso di sponsorizzare il team KTM capitanato dal cinque volte campione britannico Jeremy Whatley, pensate che bello avere sulla propria moto il cattivissimo logo dei Renegade!
KTM Motocross sarà uno degli ultimi prodotti in ordine di uscita, infatti non vedrà la luce prima di metà '94, comunque sappiate fin d'ora che sia gli amighisti che i piciisti avranno di che divertirsi.
Infine cito l'alquanto misterioso "Z" dei Bitmap Brother che appariva nella lista delle uscite primaverili, l'unica cosa che si deduceva era il genere (azione/strategia) e i formati previsti (PC e Amiga).
Aaaaaah, ho finito, adesso non mi resta che aspettare tutti 'sti titoli che come avrete avuto modo di vedere sono molto, ma molto promettenti... ah! Com'era la storia? L'Amiga sta morendo? Ahahahahah!!!

Mirko "TMB" Marangon

La Graftgold, dopo aver appena terminato l'ottimo Uridium 2, è già al lavoro con un nuovo progetto. Questa volta si tratta di un simulatore motociclistico che vedrà la luce nel corso della prossima estate. Chi è il personaggio della foto? Semplice, Jeremy Whatley, accreditato campione inglese il cui nome verrà legato alla realizzazione.

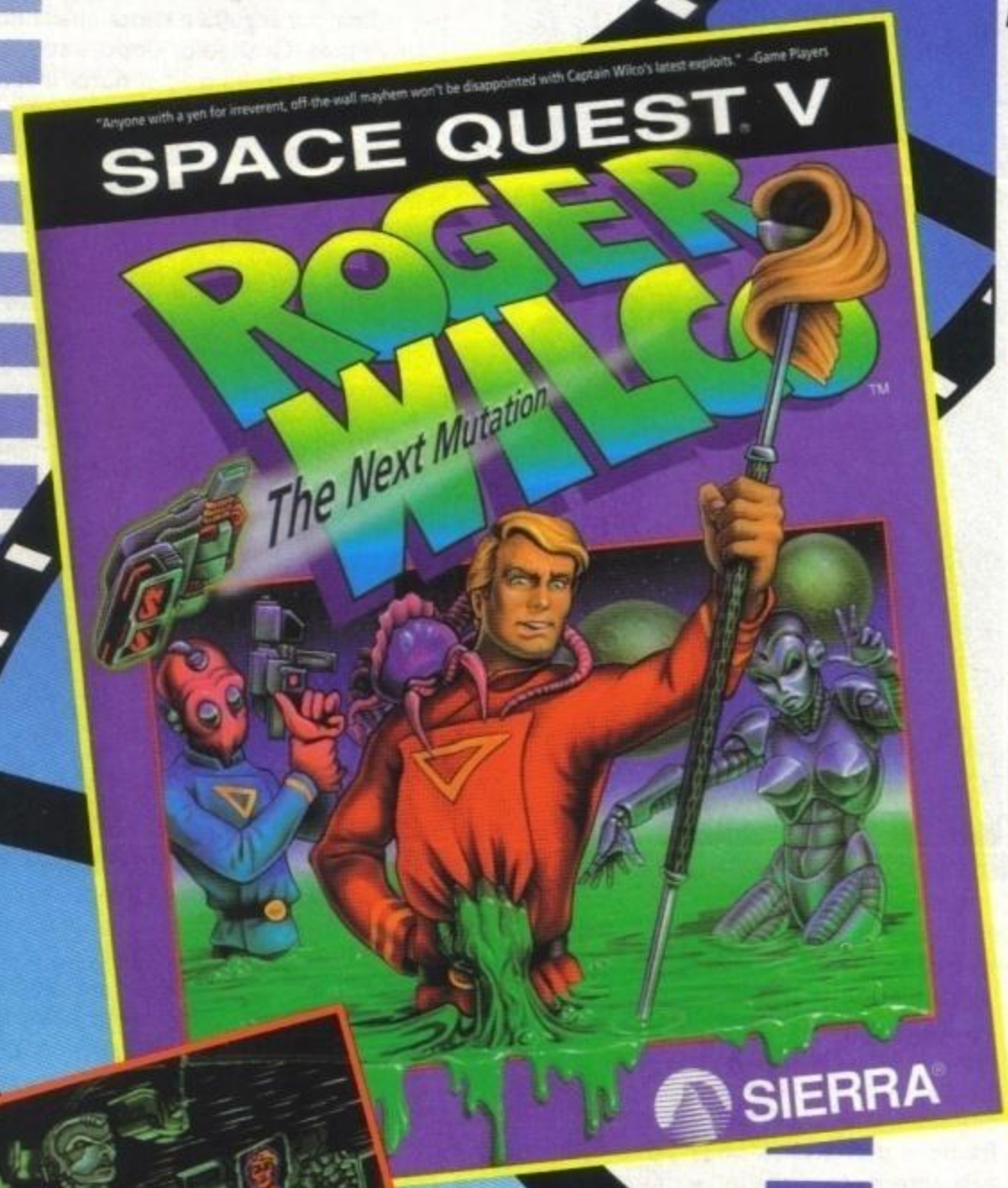
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

Come in un film,
meglio che in un film...



QUINTO EPISODIO DELLE AVVENTURE DI **ROGER WILCO** L'EROE SPAZIALE PROTAGONISTA DELLA SAGA "SPACE QUEST".

CALATI NEI PANNI DELL'INTREPIDO CAPITANO "**ROG**" WILCO E COMBATTI CONTRO ORDE DI TEMIBILI MUTANTI SPAZIALI, PIETRE ASSASSINE E ANDROIDI ASSETATI DI SANGUE CHE VIAGGIANO INDISTURBATI NELLA GALASSIA.

IL TUO COMPITO CONSISTE NELL'EVITARE CHE QUESTI PERSONAGGI COMPROMETTANO LE SORTI DELL'UNIVERSO DANNEGGIANDO IRREPARABILMENTE L'EQUILIBRIO ECOLOGICO.

NON MANCANO LE INNUMEREVOLI SITUAZIONI COMICHE TIPICHE DELLA SERIE.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

L. 109.900

PC

RICHIEDE: VGA 256 COLORI O EGA 16 COLORI; DISCO RIGIDO, 640 K, 286 O SUPERIORI.
RACCOMANDATO: MOUSE.
SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB, SOUNDBLASTER, MT-32 COMPACT, SOUND SRC.

QUALITA' LEADER GARANTITA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

tti originali con il programma e il manuale in italian

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992.

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via Listrieri 17
CASERTA - O.P.C. Via G.M. Bosco 24
NAPOLI - LA CAMERA OSCURA Via P. Castellino 22
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TERMINAL Via S. Domenico 6
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - CSN Via G. Bruno 31-39
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - DATA OFFICE Via Roma 5/7

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - COMPUTER UNION Via Ranzani 11
BOLOGNA - E.C.S. Via Casarini 3/C
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CASALECCHIO (BO) - GUERRA COMPUTER Via Carducci 21
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
FORLI' - SUPERBIT Viale Bolognesi 37
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - ACTA Via Pirandello 29
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via J. F. Kennedy 15/T
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
TRIESTE - CTI Via Pascoli 4
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24/A
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO D. COMPUTER V.Case Nuove 3
FORMIA (LT) - GIGLIO LUIGI Via Vitruvio 282
LADISPOLI (RM) - AUDIO CAR Via Livorno 68
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
MONTEROTONDO (RM) - COMPUTERSHOP Via Kennedy 100
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - COMPUSHOP Via Nomentana 265/213-Via Palestrina ang. P.zza Garibaldi
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - D&D Lungo Tevere Dei Mellini 38
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - FAMA VIDEO 88 Piazzale Jonio 17
ROMA - GI.GI. WATCH Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - M. ELECTRONIC c/o Centro Comm.le I Granai
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 -S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - PIX COMPUTER Via F. D'Ovidio 6/C
ROMA - R.C.E. Piazza Dei Gerani 40
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 191
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
TIVOLI (RM) - A.V.C. Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - HAL 9000 Piazza Martiri della Libertà 25-27/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - MASTER INFORMATICA Via F.lli Ugoni 10/B
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN)-R.G.B. COMPUTERS Via Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COLNAGO (MI) - COMPUTER & SOFTWARE P.zza S. Alessandro 7
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1 c/o C.C. Rossi
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MANTOVA - COMPUTER Galleria Ferri 7 - Via Trieste 71
MILANO - BCS Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa del Lino 2
PAVIA - S.W. COMPUTER c/o Centro Comm.le Minerva
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - FLOPPY Via Morazzone 2

MARCHE:
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
IESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - HOBBYLAND Via Bertodano 1
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2/A
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
TARANTO - ELETTRO JOLLY Via De Cesare 13
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTAGIRONE (CT) - VIRGINIA GIUSEPPE Via Madonna d. Via 83
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
CATANIA - RANDAZZO ANGELO Largo dei Vespri 13
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
MARSALA (TP) - RANDAZZO ANGELO Via Mazzini 170
MESSINA - RANDAZZO ANGELO Via Ghibellina 32
PALERMO - ELEKROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via R. Settimo 55, Via Mariano Stabile 160/B1, Via G.B. Lulli 18
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
TRAPANI - RANDAZZO ANGELO Via G.B. Fardella 29

TOSCANA:
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI Via Piave 13
CERTALDO (FI) - P.B.S. COMPUTER Via P. Neruda 11
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 128
FIRENZE - ELETTRONICA CENTO STELLE Via Cento Stelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via L. Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TECNINOVAS COMPUTER Piazza Guerrazzi 19/21
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via Della Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 7
PONTEDERA (PI) - MATEX Via Saffi 33
VIAREGGIO (LU) - GENIUS COMPUTER Via M. Coppino 113

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - ELETTRON MATTEUCCI Via Palermo 31
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICH Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23

VENETO:
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOPc/o C.C. I Giardini del Sole
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
S.DONA' DI PIAVE (VE)-GUERRA COMPUTERS Via Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
TREVISO - GUERRA COMPUTER Piazza S. Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - COMPUGAMES Corso Cavour 5
VERONA - GUERRA COMPUTER Vicolo Volto S. Lucia 6

LEADER DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS UNITED STATES O

Per la fine di questo novantatrè la Psygnosis ha riunito e messo sotto torchio tutti i suoi team di programmatori e si prepara ad invadere il mercato con una valanga di titoli sia per Amiga che per PC. Vediamoli.

Allora, cominciamo da questo mese, che per me che sto scrivendo è il mese di Settembre (non è da escludere, quindi, che alcuni dei titoli che vi cito ora potrebbero essere già recensiti su questo stesso numero). Finalmente vede la luce PRIME MOVER, che dopo mille traversie sembra aver ormai raggiunto il traguardo, nonché CREEPERS per Amiga e quel COMBAT AIR PATROL che abbiamo recensito prima dell'estate e che dovrebbe aver finalmente esaurito una delle più lunghe fasi di playtesting che la storia dei videogiochi ricordi. Potrebbe essere già disponibile quando leggerete questa rivista anche il mediocre SUPERHERO, che comunque (a meno di clamorosi e imprevedibili progressi estivi) non passerà certo alla storia come uno dei titoli meglio riusciti...

Per la suddetta macchina escono anche BOB'S BAD DAY e HIRED GUNS (che trovate all'interno di questo stesso numero, ndMax), mentre per PC esce il tanto atteso DRACULA (che per un pelo non siamo riusciti a recensire su questo numero, ndMax).

Bob's Bad Day è il riediting di un Coin-op della Taito e di Cameltry per Super Nes. La struttura di gioco consiste in un labirinto e una pallina, e lo scopo è quello di fare uscire la pallina dal labirinto superando i vari ostacoli e facendo attenzione, naturalmente, alla forza di gravità. Dracula non ha invece niente a che vedere (per fortuna!) con la versione Mega-CD che ha lasciato decisamente l'amaro in bocca per via di una giocabilità a dir poco precaria. La versione PC sarà infatti sullo stile Underworld, con visuale e esplorazione in prima persona. Per quanto riguarda la versione Amiga, prevista più avanti nell'anno, dovrebbe essere più simile a quella per Sega, mentre per l'annunciata edizione su CD ancora non si è deciso nulla.

Per il mese di Ottobre sono previsti ben sette titoli. Il primo di questi è l'immancabile XMAS LEMMINGS che vedrà la luce contemporaneamente sia per Amiga, sia per PC, sia per Mac. Seguono a distanza di una settimana (l'uscita è prevista per la metà del mese) INNOCENT per PC, GLOBDULE e THEATRE OF DEATH per Amiga.

Innocent Until Caught, di cui ci siamo già occupati prima delle vacanze, è il titolo completo di un graphic adventure in cui il protagonista è Jack T. Ladd, un tizio sfigato con un sacco di debiti. Il gioco occuperà ben dieci Megabyte di dati, avrà un sacco di animazioni renderizzate sia per l'intro sia come scene d'intermezzo, e si avvarrà di quattro nuovi sistemi creati

Tre immagini della versione PC di Dracula, che troverete recensita sul prossimo numero. Come potete vedere si tratta di un gioco alla Underworld, e non ha niente a che spartire con la versione per MegaCD tanto criticata dal punto di vista della giocabilità.

Alcune schermate di Wiz'n'Liz un nuovo platform superveloce previsto per Amiga entro la fine di Novembre. Veramente ragguardevoli le dimensioni dei guardiani di fine livello, come ben testimonia una delle foto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F PSYGNOSIS

PREVIEW

Codename Hellfire, alias Armour Geddon II. Finalmente in uscita per Amiga.

apposta per rendere il gioco un tantino più appetitoso: SmuttiText, CensoRound, CyniPlay e Virtual Pornography (non mi sembra ci sia bisogno di aggiungere altro... SLURP!).
Globdule è uno (s)platform, molto carino e molto colorato, in cui lo sprite principale è un'ammasso gelatinoso dalle straordinarie capacità appiccicaticce che fa di tutto per tentare di diventare uno dei giocattoli più richiesti nel mercato per bimbi. Di Theatre Of Death ci occupiamo invece nelle prossime pagina.
Arriviamo quindi alla fine di Ottobre per il quale sono previste le uscite di MICROCOSM per PC CD-ROM, PERIHELION e BENEFACTOR per Amiga.
Del primo vi posso anticipare che sarà un gioco sullo stile Operation Wolf ambientato all'interno del corpo umano, che occuperà più di cinquecento mega di dati tra grafica e sonoro e che avrà 256 colori su schermo; di Perihelion ancora nessuna informazione, mentre Benefactor è uno dei progetti targati Digital Illusions (gli autori di Pinball Dreams) già trattati nello speciale di qualche numero addietro.
Anche per il mese di Novembre è prevista l'uscita di ben sette titoli, cinque quelli nuovi, due le update.
Per le update si tratta di Hired Guns per PC e Innocent per Amiga, di entrambi ne abbiamo già discusso prima, mentre per quelli nuovi direi di procedere con ordine. Dunque, innanzitutto vi anticipo che i titoli che seguiranno sono tutti per Amiga, mentre sono felice di annunciarvi che finalmente vede la luce il tanto atteso SECOND SAMURAI (era ora!).
Occupiamoci quindi degli sconosciuti (vale a dire quei titoli di cui non si sa ancora un fico secco), e che per il momento posso solo nominarvi: MAGICIAN'S CASTLE, BRIAN THE LION e G2. Per passare così a WIZ'n'LIZ, un platform molto molto carino che tempo fa inizialmente previsto solo per Mega Drive. Il protagonista è uno stregone (Wiz) molto pasticcione in grado di eseguire centinaia d'incantesimi che, contando sull'aiuto di Liz, il suo assistente, deve riuscire a liberare tutti i conigli dell'intero regno fatti prigionieri dal cattivone di turno. Il suddetto platform è caratterizzato da una notevole velocità d'azione e dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente, con lo schermo splittato a metà, orizzontalmente, sulla scia di Sonic 2 (questa volta niente interlacciamento). A sentire Max, che ne ha visto un demo a Londra, la conversione per Amiga è assolutamente perfetta, un vero lavoro con i fiocchi... buono a sapersi!
Arriviamo finalmente al mese di Dicembre, che vede al contrario delle aspettative, l'uscita di soli quattro titoli.
Il primo di questi è la versione su CD-ROM per PC di LEMMINGS e di OH NO! MORE LEMMINGS insieme. Il secondo è il primo titolo (speriamo di una lunga serie) per CD-32 targato Psygnosis, e si tratta di Microcosm, di cui vi ho già parlato in precedenza riferendomi alla versione per PC CD-ROM. Il terzo è CODENAME HELLFIRE, sotto il cui misterioso nome si nasconde in realtà il già previewato seguito di Armour Geddon; pare infatti che la versione PC di questo rinomato simulatore non abbia riscosso il successo desiderato, e che quindi alla Psygnosis abbiano deciso di cambiarne il nome.
Per concludere arriviamo infine al tanto atteso PUGGSY, seconda fatica targata Traveller Tales, quelli di Leander per intenderci. Si tratta di quel puzzle/platform che ha come protagonista quello strano essere che era stato disegnato anni fa per avere il ruolo di mascotte in casa Psygnosis.
Graficamente fantastico, sarà strutturato su sei mondi, ognuno dei quali diviso in non so quanti sottolivelli. Ci saranno più di cento creature diverse a popolare il suddetto gioco, nonché per ogni mondo un gigantesco guardiano dall'incredibile aspetto. Alcuni aspetti innovativi saranno la possibilità d'interagire con tutti gli oggetti presenti sullo schermo, grazie a un sistema chiamato TOI (Total Object Interaction) e una completa sezione Junior per permettere ai più piccoli di giocarci senza perdersi nel risolvere i godziliardi di puzzle sparsi per tutto il gioco, questo non significa che sono stati tolti, bensì che nella suddetta sezione sono stati implementati puzzle estremamente più semplici. Anche in questo caso si tratta di una conversione da Megadrive, oltretutto inizialmente non prevista, che si prospetta di notevolissima fattura, visti i programmatori poi...

E con questo è veramente tutto. Alla prossima.

SHIN

Dopo Wiz'n'Liz, anche Puggsy è ormai destinato a vedere la luce sull'Amiga. Le immagini che vedete sono prese dalla versione Megadrive, ma non ci dovrebbero essere modifiche sensibili. L'uscita è prevista per Natale.

P.S.
Le date riportate sono quelle presenti nella release-schedule ufficiale della Psygnosis. Prendetele comunque per quelle che sono, dubitiamo fortemente possano essere rispettate...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TREATRALITA'

Fra tutti i titoli Psygnosis elencati nella doppia pagina precedente ce n'è uno del quale possiamo occuparci adesso in modo più esauriente, dal momento che siamo riusciti a recuperare per tempo un demo giocabile...

AAAAAAARRRGH! Yeaaaaaa! Uuuuuooooooh! Aaauuuuaaaaaieeeee! Eieieaaaah! Yeeeeooow! Ratatatatatatatà! Baaannng! Swossh swossh! Zzazz-zazzz! Buuuuuuuumm! Groan!
Ecco qua: ho vinto il gran premio delle onomatopee. Adesso posso tornare un po' più normale e spiegarvi per benino di che cosa diavolo sto parlando (Aaaah! Bang bang! Whizz... no, basta!). Dovete sapere che la Psygnosis è in procinto di distribuire un gioco che conterrà buona parte della colonna sonora che avete potuto assaggiare fin qui. Vi chiederete quale potrà mai essere l'argomento, e ve lo dico subito: la guerra. Ma non storcete il naso (che poi vi verrà il torcicollo), perché non si tratta di un simulatore. No? Sul serio. No davvero? Lo giuro. Proprio proprio no? Esattamente. E qui la mia "odiens" è sicuramente aumentata.
Innanzitutto le presentazioni: mi chiamo James Bond, ma non c'entra un tubo perché lui si chiama THEATRE OF DEATH. Non è un titolo divinamente truculento? Non avvertite già lo schianto e la lacerazione a oltranza di poveri sprite innocenti? No, direi no. Io invece sì, dato che ho potuto scatenare i miei istinti selvaggi sul demo giocabile, quindi vi sto per fornire informazioni di seconda mano. Perché seconda? Perché la prima ce l'ho ancora incollata al joystick.
Proseguiamo: l'ambiente è puramente militare, diviso in cinquanta missioni che prenderanno posto sul loro bravo fazzoletto di terra (così non ci si soffia più il naso). Ognuna di queste missioni è contraddistinta da un bel paccozzo di roba. Iniziamo con la storia: all'inizio appare lo sfondo di colore rigorosamente militare, su cui si compongono le vostre istruzioni. Da questo punto potrete iniziare a giocare, essendo rappresentati non da UN soldato, ma (udite!) con UN bel po' di obbedienti militi. Ganzo, nevvero?

In realtà potrete comandare un solo uomo alla volta, dopotutto il caro vecchio Amiga ha un solo mouse e un unico joystick, però tutti gli altri soldati riveleranno una drammatica propensione a "seguire il capo", anche all'inferno! Per convincervi, alcuni esempi. Generalmente nelle mappe di missione ci sarà parecchia acqua: fiumi, laghi, laghetti, pozzanghere e gocce di pioggia. Considerate quindi di muovere il vostro supersoldato verso l'acqua: gli altri vi verranno dietro. Basta fermarlo sulla riva, e gli altri inizieranno a entrare in acqua nello sforzo di starvi attorno. E - abracadabra! - che succede ora? Appare un baldo squaletto che inizia a pasteggiare con i vostri soldati meno idrodinamici. Immaginatevi un gustoso "Munch munch" di mascelle condito col rumore di sprite spezzati, ed ecco qua una fettuccia di divertimento digitale. Oppure, provate a pensare a un bel recinto militare (si usano ancora, sapete?) con al centro una qualche attrezzatura. Vi muovete verso la (stretta) entrata, con soldati a destra e sinistra, e naturalmente qualcuno si spiaccicherà contro la rete. Ma la parte più divertente sta nei due o tremila volt che scorrono affamati nella rete. Dopo un po',

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BELLICHE

PREVIEW

quindi, dal vostro monitor sentirete uscire un caldo odor di tostapane, anzi, tostasprite, condito ovviamente al gusto di scintilla. L'accompagnamento sonoro? Non poteva mancare, con un bel "Zzzzzz" confortante che testimonia l'avvenuta frittura di soldato. Non vi siete ancora esaltati? Non vi sentite il sangue diventare champagne? Bè, datevi all'ippica.

Ma andiamo avanti: sarà apparso chiaro che ogni missione ha la sua mappa personale. Detta mappa appare su una schermata a parte rispetto a quella principale, così si vede meglio e c'è la possibilità di ricavare lo spazio per qualche utile comanduccio extra a livello strategico. La visuale base è invece ottenuta da "satellite", che mostra la solita finestra scorrevole in prospettiva. Quattro pulsanti (di fuoco) sul video, in basso, vi permetteranno di cambiare il satellite da cui sbirciare,servendo in pratica per assicurarvi il comando di altri gruppi.

L'immagine principale non si ferma però qui. Vi mostra anche lo stato di salute del vostro personaggio con ben DUE barrette (di cioccolato), oltre a piazzarvi in basso i comandi per fare una vera e sana carneficina. Quali sono, presto!, mi chiederete. La risposta è... la scelta delle armi! Il vostro eroe potrà scorrazzare liberamente con un megafucile, tante belle mine anti-uomo, e altro ancora, dipendentemente dalla missione e da eventuali ritrovamenti. Ah, sì, non l'avevo ancora detto, si possono trovare sparse in giro parecchie simpatiche aggiunte al vostro personale. Ovviamente, i colpi saranno in ogni caso contati, rendendo indispensabile poter scegliere ogni volta l'arma migliore. Esempi? Lanciarazzi portatili, lanciafiamme e perfino armi segrete!

Ma per chi vuole il massimo della goduria, c'è la possibilità di chiedere il supporto aereo ai "vostri", che vomiterà un po' di fuoco purificatore nel campo dei nemici. Ah, già: tanto per cambiare, i nemici sono rossi. Di rabbia.

Vi interessa sapere qualcosina in più? Adesso ve lo dico. La voce "macchinario" comprende utili aggeggi come carri armati, APC (specie di camion corazzati), elicotteri, barche e jetpac. La cosa più divertente, è ovvio, è la possibilità di salire a bordo dei mezzi indicati, seminando morte di fuoco del campo nemico. Naturalmente ci sono anche alcune controindicazioni: come dicevo prima se provate a sorvolare in elicottero un lago, e i vostri soldati si suicideranno in massa nel tentativo di starvi dietro. Dura la vita!

Dulcis in fundo, l'elemento "umano". Sapete, siccome siamo in guerra, sono state introdotte tutte le possibili variazioni sul tema: oltre ai soldati sono inclusi disertori, spie, traditori e vigliacchi, che movimenteranno parecchio tutte le vostre missioni.

Non è ancora abbastanza, per voi? Da quanto ho avuto modo di vedere posso aggiungere soltanto che le urla di morte sono digitalizzate, che la mappa è scorrevole, e che ci si diverte alla grande. Solo lo scorrimento sembra qualche volta un po' lento, ma non è impossibile che la versione definitiva sistemi questo dettaglio. Per far cantare i vostri mitra, quindi, si tratta solo di aspettare poco tempo: entro un paio di mesi il gioco sarà già stato distribuito. Trattenete per allora gli entusiasmi!

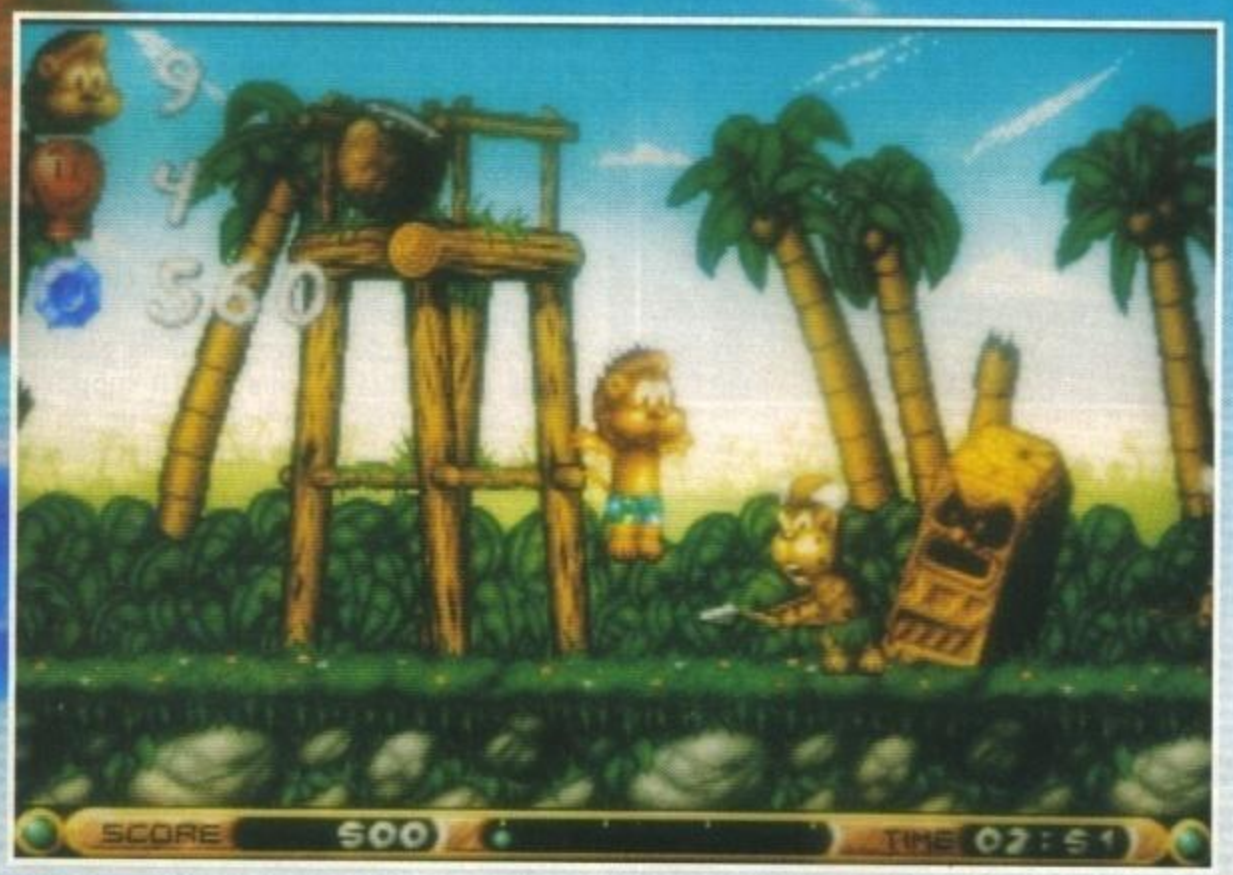
Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIFLESSI LEONINI



Succede sempre così. Il numero è ormai chiuso, a ogni pagina è stato assegnato un contenuto ben preciso, quando all'improvviso salta fuori qualche cosa che scombussola il tutto. Ma come si potrebbe rifiutare uno scoop dell'ultimissima ora?

Era da prima dell'estate che tempestavo quel bontempone di Mark Blewitt, PR della Psygnosis, con domande relative agli eventuali nuovi progetti targati Reflections, senza del resto ottenere mai risposta alcuna... Naturalmente anche nel corso del recente ECTS ho cercato in tutti i modi di saperne di più, scoprendo che i geniacci di Newcastle erano effettivamente al lavoro su di un nuovo lavoro, che non avrebbe però visto la luce prima dell'anno prossimo. Poi all'improvviso una telefonata:

"Ti ricordi, Max, che mi chiedevi dei Reflections?... Bene, perché il loro nuovo progetto è ben più avanti di quanto previsto, tanto che potrebbe essere finito prima della fine dell'anno"

"E me lo dici così! Sono mesi che ti chiedo la preview!!!"

"Lo so, lo so. Per quando ti serve il materiale?"

"Mmmh, diciamo che avrei dovuto chiudere il numero l'altro ieri..."

"Accidenti, vorrà dire che sarà per il prossimo numero..."

"... Vorrà dire che se magari provi a darmi il numero di telefono provo a sentire direttamente i Reflections, e se per caso avessero un modem..."

"Ok, fammi sapere..."

Dal momento che le schermate pubblicate su queste pagine non me le sono inventate da solo, altrimenti avrei potuto fare il grafico e non il caporedattore (chi ha detto "che peccato"?), dovreste aver già intuito il buon esito della mia missione telefonica. E chiudiamo quindi qui quest'inutile soliloquio iniziale per occuparci, assieme a Martin Edmonson, del nuovo impegno programmativo di quelli che vi ricordo essere gli autori di Ballistix, Awesome e, soprattutto, della trilogia di Beast...

MAX: Beh, in casi come questi non possiamo non cominciare dal titolo...

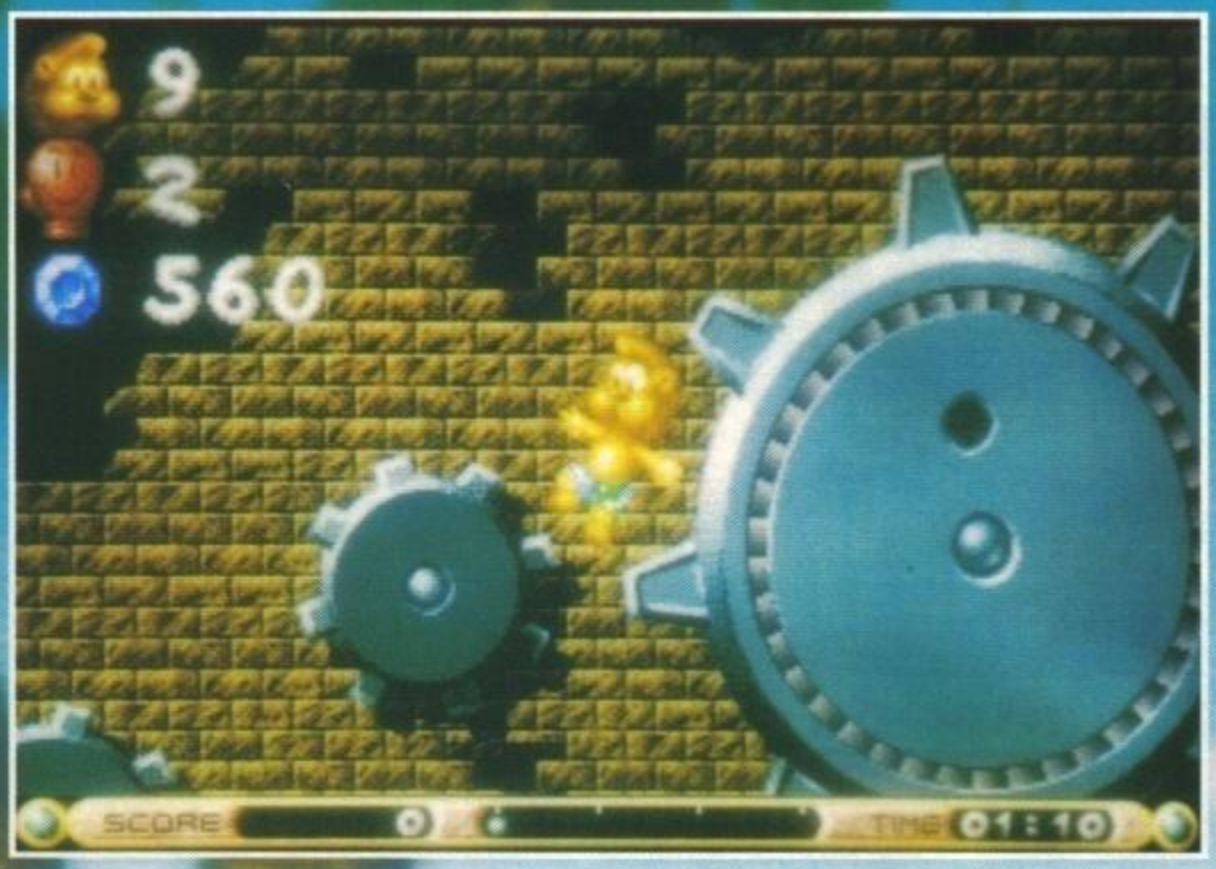
MARTIN: Certamente, il nostro nuovo progetto si chiama Brian The Lion, e il titolo prende il nome dal suo bizzarro protagonista: il leone dai più incredibili boxer che sia mai comparsi sui vostri monitor!

MAX: Devo dedurne che, dopo perso-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW



Un paio di "amichevoli" personaggi.

naggi "truci" come il primo "caprinide" di Beast o lo stesso avventuriero con cappello dell'ultimo episodio, vi siete anche voi orientati al genere "cute", come dite voi inglesi.

MARTIN: Beh, direi proprio di sì. Brian sarà anche questa volta un platform, ma diverso da quelli che abbiamo fino a qui prodotto: la carica umoristica sarà sempre presente (basta dare un'occhiata alle animazioni per accorgersene, ndMax), abbiamo introdotto una valanga di animazioni e il solo fatto che il nostro eroe tenti di terrorizzare i suoi avversari con il suo stonatissimo ruggito la dice lunga...

MAX: Fra le schermate che mi hai inviato ce n'è una in cui il nostro Brian, indossata la maschera, si è immerso nelle profondità di chissà quale abisso...

MARTIN: Esatto. Abbiamo cercato di rendere il gioco il più vario possibile. Brian potrà nuotare, scivolare, arrampicarsi, saltare, eliminare gli avversari atterrandoci sopra... Insomma, una sorta di incrocio Sonic/Mario per Amiga.

MAX: Cosa mi puoi dire del team di sviluppo?

MARTIN: Beh, ci stiamo lavorando sopra da un anno e mezzo. Il grafico è Phil Baxter, mentre i due programmatori rispondono al nome di Mike Troughton e Russell Lazzari, io mi occupo di coordinare il tutto.

MAX: Qualche ragguaglio tecnico...

MARTIN: Dunque, il gioco è principalmente a 16 colori, anche se con una buona copperizzazione ci sono certi punti in cui arriviamo addirittura a 182 colori su schermo. I 50 frame al secondo sono ormai uno standard che non si può non rispettare, per realizzare un prodotto all'altezza dei concorrenti su console, e infatti questa sarà la velocità di gioco. Abbiamo poi introdotto una mappa iniziale con zoomata in stile SuperNes, mentre per alcuni livelli abbiamo sfruttato nuove tecniche simili a quelle presenti in SuperCastlevania, sempre per Nintendo...

MAX: Beh, decisamente interessante. Com'è che sarà strutturato il gioco?

MARTIN: In mondi suddivisi a loro volta in livelli. Si parte dunque dai dieci livelli ambientati nella giungla, si passa ai tredici delle rovine per arrivare agli ultimi diciotto che definirei da incubo (dei quali alcuni di questi perfino "volanti").

MAX: Avete previsto una versione speciale per Amiga 1200?

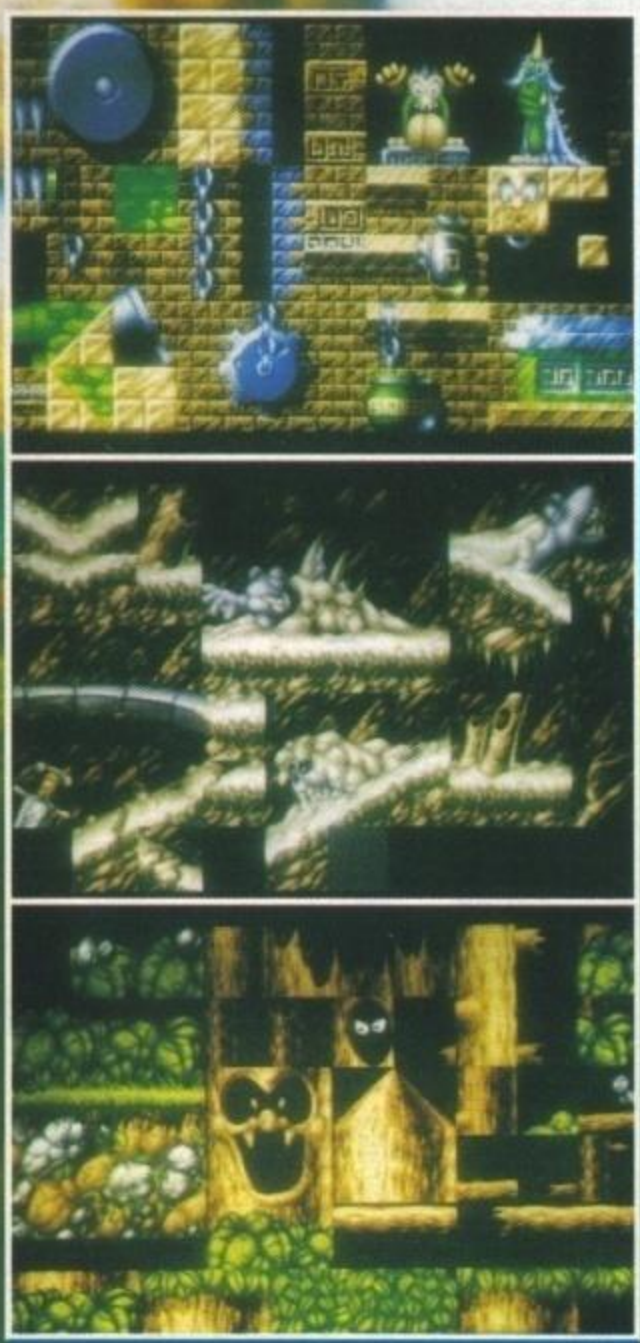
MARTIN: Al momento non ci stiamo ancora lavorando, ma non posso escluderlo.

MAX: Avete già un'idea di quando sarà disponibile nei negozi?

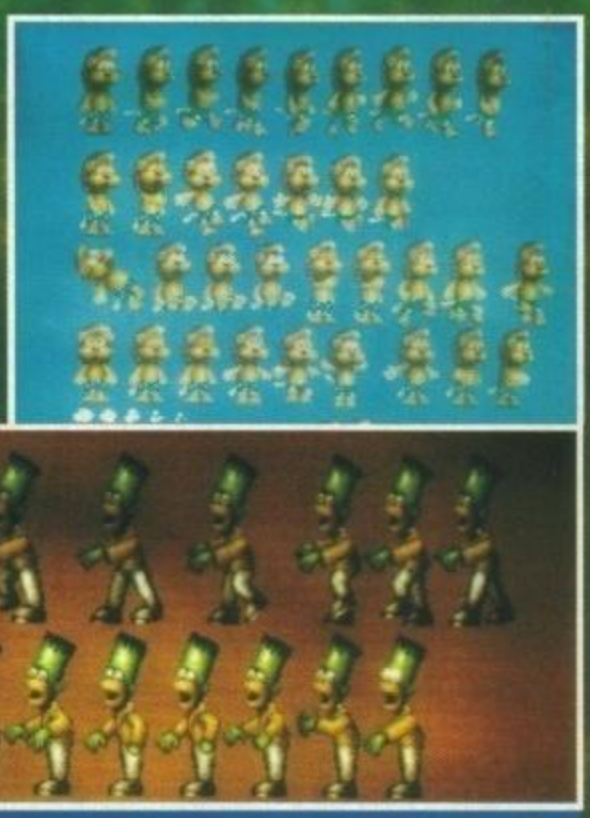
MARTIN: Contiamo di finirlo per Novembre, credo che per Natale dovreste poterci giocare, o almeno spero!

MAX: Ok, Martin, grazie di tutto.

MARTIN: Alla prossima.



Alcuni fondali attualmente in lavorazione.



Alcune delle animazioni del nostro protagonista e di un altro degli innumerevoli nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo specialista n. 1 nelle consol

JOYSTICK fun

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

Nintendo

SEGA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TURBO DUO

NEO

SEGA GENESIS 16-BIT VIDEO REVOLUTION

MEGA CD

MEGA DRIVE

GAME BOY

NEW !

vendita per corrispondenza in tutta Italia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

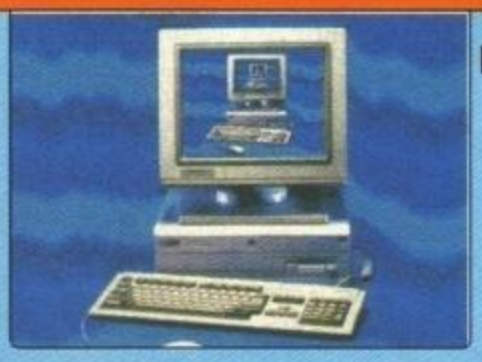
http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.



COMMODORE AMIGA 4000

AMIGA 4000-30 • 3-80 2.595.000
Amiga con 68030 • 25 MHz • 2MB RAM • Kickstart 3.0 italiano • 262.000 colori

AMIGA 4000-40 • 3-120 3.995.000
AMIGA 4000-40 • 3-210 4.395.000
Amiga con 68040 • 25 MHz • 4MB RAM • Kickstart 3.0 italiano • 262.000 colori

COMMODORE AMIGA 1200

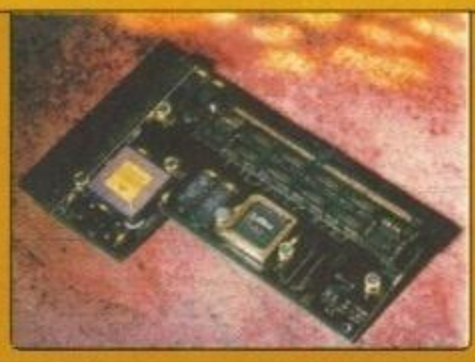
AMIGA 1200 799.000
Amiga con 68020 • 14 MHz • 2MB RAM • Kickstart 3.0 italiano • 262.000 colori

AMIGA 1200 • HD 60MB 1.299.000
AMIGA 1200 • HD 80MB 1.499.000
AMIGA 1200 • HD 120MB 1.749.000
Costo di installazione incluso nel prezzo

A-1230 Turbo 1.190.000
Coprocessore 68882 40MHz +695.000
Scheda velocizzatrice per A-1200 con 68030 40MHz e zoccolo per coprocessore

A-1200 SCSI 1.290.000
Espansione di memoria con interfaccia SCSI per Amiga 1200

Microbotics MBX-1200 375.000
Scheda velocizzatrice per Amiga 1200 da inserire nello slot interno a 150 pin del computer. Opzionale un'espansione da 0 a 8MB di FastRam a 32 bit per aumentare le prestazioni del 75%, e coprocessore matematico 68881 (clock 14,2 MHz) o 68882 (clock 25 o 50 MHz) per velocizzare i calcoli matematici fino a 55 volte



MICROBOTICS VXL-30 (40MHz) 545.000
VXL Mem. Board • 2MB RAM +545.000
VXL Mem. Board • 8MB RAM +1.490.000
Coproc. matem. 68882 • 25MHz +275.000
Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Phone Pak 1.095.000
Scheda per A-2000/3000/4000, trasmette e riceve fax, effettua servizio di segreteria telefonica digitale e centralino con smistamento telefonate

G-Lock 1.150.000
Genlock esterno professionale S-VHS

A530 Turbo 1.270.000
Modulo SIMM 4MB 32 bit +495.000
Coprocessore 68882 40 MHz +695.000
Controller SCSI per A-500 con velocizzatore 68030 40MHz, espandibile a 8MB

HC-2000 359.000
Controller SCSI per A-2000 ad alte prestazioni con espansione di memoria Ram espandibile fino a 8MB con SIMM 1Mb

Digital Sound Studio • XTAL-CLEAR 299.000
Digital Sound Studio 159.000
Digitalizzatore audio 8 bit stereo HI-FI con ottimo software di gestione. Frequenza di campionamento: 42 KHz con 68000, 51 KHz con 68030

A-1200 SCSI 1.290.000
Espansione di memoria + interfaccia SCSI

Impact Vision IV-24 VIU-S 3.995.000
Adattatore IV-24 per A-2000 +155.000
Scheda grafica 24 bit multifunzionale per Amiga 3000 (o 2000 con adattatore) • Risoluzione 768x625 PAL non interlacciato • Frame grabber 1/25 s. • Funzione PIP • Genlock digitale di alta qualità • Segnali S-VHS, CVBS, RGB

PC

386SX 33MHz a partire da L. 1.630.000
386DX 40MHz a partire da L. 1.830.000
486DX 33MHz a partire da L. 2.440.000
486DX 50MHz a partire da L. 3.190.000
486 DX2 a partire da L. 3.410.000

STAMPANTI

HP DeskJet 500	575.000
HP DeskJet 500-C Color	1.160.000
HP DeskJet 510	891.000
HP DeskJet 550-C Color	1.625.000
HP LaserJet III-P	3.082.000
HP LaserJet 4	4.105.000
HP LaserJet 4-L	1.783.000
HP LaserJet 4-M	5.414.000
Star LC-20	385.000
Star LC-24/20	550.000
Star LC-100 Color	450.000
Star LC-24/100 24 aghi	595.000
Star SJ-48 InkJet	710.000
Star LC-24/200	620.000
Star LC 24/200 Color	880.000

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedi mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

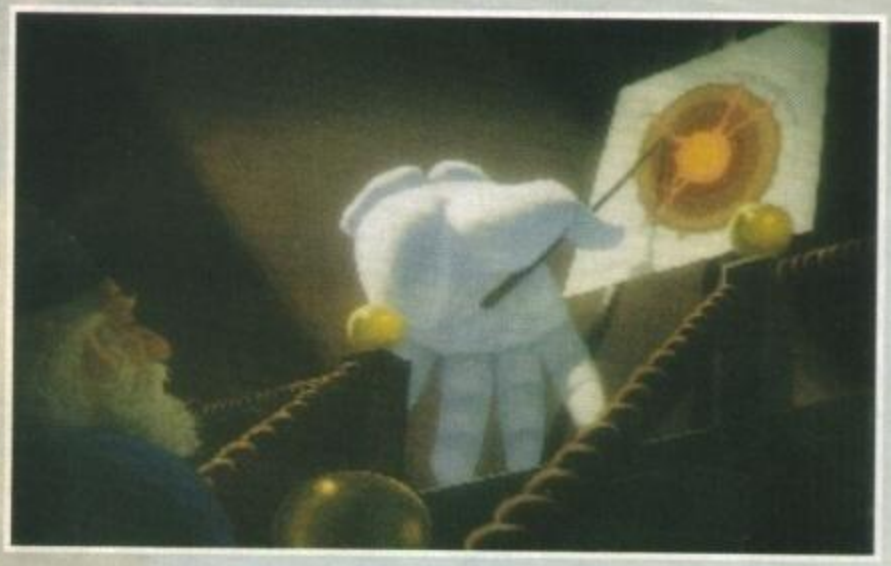
http://www.oldgamesitalia.net/

IL DESTINO BUSSA... E NOI GLI APRIAMO!

Eh, sì: mi serviva un pretesto per il titolo, così ho scantonato sulla musica. Ma forse non tutti v'intenderete di musica classica, così vi ho preso un po' in contropiede... E cominciamo dunque a parlare di questo HAND OF FATE, ovvero l'ultima spettacolare produzione targata Westwood che verrà presto pubblicato dalla Virgin.

Conoscete la Quinta di Beethoven, in cui all'inizio bussa il destino? No? Fa nulla, tanto con questo gioco non c'entra proprio.

Trattandosi a tutti gli effetti di quello che solo pochi mesi fa veniva additato come il suo seguito ufficiale, partiamo da un lavoro impeccabile che rappresenta indubbiamente uno dei titoli più interessanti dell'intera produzione adventure dell'anno scorso: Legend Of Kyrandia. Forse non l'avrete notato, ma



sulla confezione di quest'ultima, in caratteri microscopici, v'era scritto "Book One", ossia primo libro. Ed era specificato anche il pretitolo, "Fables And Fiends", che avrebbe caratterizzato tutta la serie. Traduzione: voi comprate questo gioco, noi penseremo a farvi comprare tutti gli altri. Bè, ecco finalmente il secondo episodio!

E' infatti sufficiente dare una guardatina alle numerose foto che ci sono state fornite, e di cui sadicamente vi rifiliamo solo una piccola parte, per notare lo stile. Non vi sembra di averlo già visto? In Kyrandia, certo. Cominciamo quindi con la storia.

Tutto inizia con una bella panoramica dell'isola felice di Kyrandia, esattamente come nel primo episodio. Ma che succede? Sta diventando evanescente! Ebbene sì: Kyrandia sta sparendo, roccia dopo roccia, albero dopo albero, finché non resta più nulla. Al posto della terra rimane solo un grosso punto interrogativo.

Più lontano, sulla terraferma, i maghi reali hanno visto il fenomeno. Ed è tutto quello che possono fare, perché nessuno di loro ha pronto un rimedio. Neanche i vari libroni magici hanno potuto fornire alcun aiuto, e così i suggerimenti sono insperatamente venuti da una grossa mano che stava lì a corte (sulla cui provenienza non si fa cenno alcuno). Detta mano ha tenuto una conferenza aperta a tutti sul nuovo mistero, conclusasi con un piano di ricupero imperniato su una strana pietra magica, che avrebbe dovuto essere messa al centro della Terra per rimettere tutto in ordine. Roba da Jules Verne, insomma!

Per giunta, la missione è stata affidata al più giovane dei presenti: una (apprendista?) maga nomata Zanthia, che ha accettato l'incombenza non senza stupore. Costei si incammina così verso il suo laboratorio assieme a un fauno, e arrivandoci scopre che tutto è a soqquadro. Chi, o che cosa, è stato? E

"IL TEAM DI SVILUPPO DELLA WESTWOOD IMPEGNATO IN HAND OF FATE"

perché? Ma questi interrogativi non possono cancellare la cruda realtà: senza infatti la sua attrezzatura non ha modo di arrivare al centro della Terra. E qui il gioco inizia...

Le osservazioni di natura più o meno tecnica sono abbastanza scontate. L'interfaccia utente è praticamente la medesima di Kyrandia: abbiamo in alto una grossa finestra che ci mostra il paesaggio in prospettiva laterale, sovrastante un'area di stato che contiene l'inventario e altri punti di interazione (ricordate il medaglione di Kyrandia?). Naturalmente vi sarà molto consigliabile il mouse, e già che ci sono ecco una nota sulla configurazione: purtroppo non c'è stata comunicata, ma è supponibile che sia sempre la stessa di Kyrandia. Fatto sta che se possedete un bel 386 o più con almeno 2 Mb di RAM potrete stare tranquilli ancora almeno un annetto, prima che i 486 diventino obbligatori. Ma piantiamola con queste tetraggini, e dedichiamo alcune parole alla splendida grafica, come si può vedere dalle foto.

A detta del mio odiatissimo fratellino, che ha effettivamente giocato a Kyrandia, l'aspetto visivo sembra lievemente modificato, divenuto nel complesso più chiaro e luminoso, e con uno stampo inequivocabilmente fumettistico (se la cosa sia poi effettivamente un pregio, o meno, è quanto ancora adesso non siamo riusciti a decidere). Proprio sull'illuminazione i programmatori stessi hanno asserito di aver dedicato la loro massima attenzione, nell'intenzione di renderla quanto più realistica possibile, e concordo pienamente con loro: dopotutto anch'io ho potuto dare una buona occhiata a Kyrandia, e lo ricordo bene.

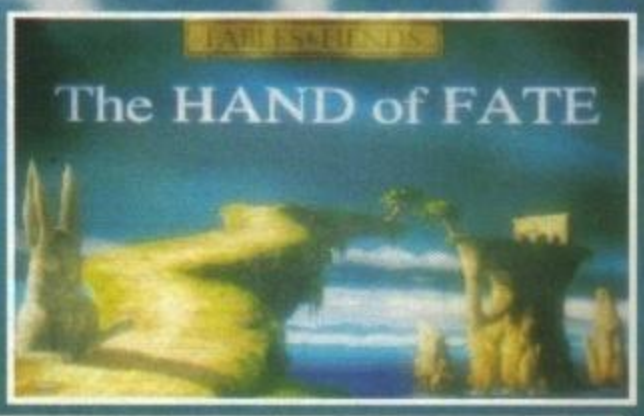
Le carte informative ci parlano poi di "movimento libero" e "tecnologia di scalamento migliorata": se da immagini statiche è impossibile capire veramente a che cosa si riferisca la prima voce, è invece ovvio che la seconda riguardi gli sprite, ovvero il modo in cui la loro altezza è ritoccata per dare l'illusione della prospettiva. Tutto questo, sempre secondo la Westwood, permetterà un'esplorazione più libera che in Kyrandia. Me lo auguro proprio, dopotutto non ha molto senso aumentare il numero di locazioni e la varietà del paesaggio se interagirci diventa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW



mano qualcosa che in due minuti è risolto. Apparentemente, con HOF questo rischio non esisterà: oltre al numero maggiorato di locazioni e problemi, aspettatevi anche dosi supervitaminizzate di interazione. Ed ecco la parola magica: interazione. In questi folli anni '90 non si vende nulla che non sia interattivo, e infatti Zanthia nella sua difficile missione dovrà dipendere anche dall'aiuto di altri personaggi. Ovviamente li incontrerà nel corso delle sue peregrinazioni, con i pretesti più vari, e dovrà trovare il modo di ottenere i loro buoni servigi.

Spendiamo adesso qualche frase (ho inventato una nuova moneta) per la componente sonora. Come già in Kyrandia, il supporto audibile sarà piuttosto curato. Non si limiterà, prevedibilmente, alla solita colonna sonora sparsa qua e là in stile rattoppo, né peraltro sarà plasmata da qualche gemello dell'iMUSE per adeguarsi al pathos di gioco; chissà, magari in futuro. Includerà, invece, tutto un campionario di effetti sonori digitalizzati come il trillo dei criceti o il pianto dei coccodrilli (!), fusi abilmente in una pletora di temi musicali totalmente nuovi. D'accordo, allora? Tutto questo, se sarete abbastanza pazienti, sarà per voi... vi basterà attendere solo fino a Natale o giù di lì, con la speranza che non l'abbiate ancora risolto prima che esca il terzo episodio!

Willi

più scomodo. Siamo in tema di ambiente, quindi: anziché la sola isola di Kyrandia, HOF prevederà tutta la terra centrale del regno, consentendo quindi uno scenario meno limitativo. E infatti il giocatore troverà lussureggianti campagne, cittadine rivierasche, suggestive spiagge, cupe paludi (per non dire puzzolenti... oops, l'ho detto!), fattorie e tante altre zone del regno dove nessuno è mai stato prima: bè, fa molto Star Trek!

Ci dicono infatti che la missione sembrerà aumentare di dimensioni col tempo, e che il gioco durerà centinaia di ore. Ma è proprio quello che gli avventurieri vogliono! Dopotutto, nessuno è disposto a spendere un centone abbondante per trovarsi in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin

REVOLUTION SOFTWARE... IL SOTTO VIA DI ELO VACCINO

Gli autori di Lure Of The Temptress tornano con una nuova avventura, e questa volta, con loro, c'è anche Dave Gibbons...

Chi è Dave Gibbons? Caproni... uhm, facciamo caprini... ok, vada per taleggio e non se ne parli più... Dave Gibbons è, forse, il più grande disegnatore di fumetti al mondo! Beh, se non è il più bravo è comunque tra i migliori. Tanto per darvi un'idea è colui che ha disegnato Dr.Who, Rogue Trooper, Dan Dare e Harlem Heroes, se poi questi non dovessero bastare, beh, sappiate che per ha lavorato anche per la DC Comics, disegnando The Watchman, Superman e Lanterna Verde. E' sufficiente? Direi proprio di sì...

Ma veniamo al dunque. I Revolution Software, autori tra l'altro della lodevole avventura grafica LOTT (Lure Of The Temptress), stanno per ultimare la loro ultima fatica: una nuova graphic adventure intitolata Beneath a Steel Sky. Ma che centra Dave Gibbons con i Revolution Software? Ebbene, innanzitutto, tutto l'aspetto grafico del progetto è stato sviluppato su delle tavole disegnate dallo stesso Gibbons appositamente per quest'avventura, dopodiché al gioco stesso verrà allegato un fumetto che ne farà da introduzione. Interessante, eh?

Naturalmente, anche questo nuovo titolo usufruirà del "Teatro Virtuale", quel sistema di gestione dei personaggi dell'avventura, come dire... così rivoluzionario che "non dimenticava" la posizione di ognuno di essi assieme ad ognuno dei loro possibili spostamenti.

Ma procediamo con l'ambientazione e la storia, degli aspetti tecnici ce ne occuperemo in seguito.

Allora, innanzitutto Beneath a Steel Sky riprende la stessa ambientazione cyberpunk che ha caratterizzato alcuni dei maggiori capolavori della letteratura moderna (vedi Neuromancer e company); e così, in questo presumibile futuro non troppo lontano dai giorni nostri, è l'informatica a essere padrona di tutto, e l'atmosfera che si respira è tetra, lugubre e terribilmente carica di adrenalina. Il protagonista è Robert Foster, un tizio che (per quello che si ricorda) è sempre vissuto in periferia al di fuori delle città ecologicamente protette (l'omino del tombino è tornato!). La gente con cui è cresciuto ha sempre preferito evitare di andare ad abitare in città e queste stesse persone, nell'arco degli anni, raccontarono più volte allo stesso Robert di come videro schiantarsi un cargo proveniente dalla città proprio lì vicino e del fatto che avvicinatisi al luogo dell'incidente trovarono un bambino ancora in fasce vicino all propria madre. Il bambino era ancora vivo, ma la madre non ebbe la sua stessa fortuna. Questo bambino era Robert. Gli dissero anche che di lui sapevano solo il nome (il cognome glielo aggiunsero loro) e che non avevano idea da dove provenisse o che cosa poteva essere successo al veicolo che li stava trasportando.

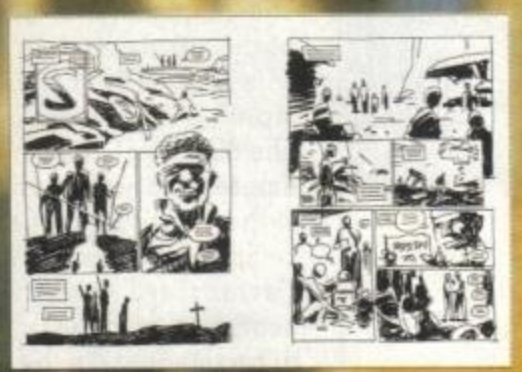
Altro fatto di rilevante importanza è che Robert proprio durante il suo periodo adolescenziale catturò un droide-scout proveniente dalla città, e ne riprogrammò la scheda madre della personalità per farlo divenire il suo migliore amico, chiamandolo Joey. Da allora lui e Joey sono inseparabili, amici per la pelle (si fa per dire... un droide è pur sempre di metallo).

Un bel giorno (e qui dovrebbe cominciare l'avventura, presumibilmente con un intro extra sia al gioco che al fumetto allegato) Foster era seduto davanti a un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fuoco a parlare col vecchio scem... ehm... saggio del villaggio e quest'ultimo gli predisse che entro breve tempo gli uomini della città sarebbero tornati per catturarlo. Robert, naturalmente, non credeva nelle superstizioni, ma proprio in quel momento l'avvicinarsi di un aircraft interruppe la loro conversazione. Nessuno fece in tempo a battere ciglio che fu il pandemonio: Robert e Joey furono catturati e portati all'interno della navicella, da dove, nell'impossibilità di



fare qualsiasi cosa, assistirono passivamente alla distruzione del proprio villaggio, non ci furono sopravvissuti...
Stavano ormai sorvolando la città di cui aveva tanto sentito parlare, la città da cui lui proveniva, quando al momento dell'atterraggio la navicella si schiantò su dei passaggi pedonali posti ad uno dei livelli superiori della città stessa. Foster riuscì a fuggire all'interno di un edificio industriale portandosi dietro la scheda madre della personalità di Joey, che aveva estratto senza farsi notare subito dopo la cattura (qui inizia il gioco vero e proprio) e subito si rende conto che la città è sotto il controllo primario di un computer chiamato LINC, coadiuvato da un gruppo di brutali personaggi.

Questo computer determina infatti lo stato sociale di ogni singola persona e controlla (limitando) quello che queste persone possono fare o dove possono andare. A tale proposito è meglio precisare subito che la città è strutturata su vari livelli e che a quelli più alti le condizioni di vita sono davvero precarie. A tali livelli quindi ci sta la gente più povera, mentre ai livelli più bassi (dove le condizioni di vita sono ottimali) possono accedere solo quelle persone che hanno un ceto sociale piuttosto elevato (un po' come Blade Runner... al contrario).
Robert non è molto contento di questa situazione e oltre a voler scoprire le proprie origini, decide di dare una "raddrizzata" a questo sistema non proprio democratico, scoprendo quello che c'è realmente sotto e, soprattutto, per quale motivo è stato portato in città. Durante lo svolgimento dell'avventura, naturalmente, tutti quelli che sono i pezzi mancanti del puzzle verranno a galla chiaramente e vi sveleranno tutti i misteri.
Nonostante al primo impatto non lo si possa dire, e nonostante i puzzle presi singolarmente risulteranno abbastanza complessi, l'avventura permetterà di avere una notevole libertà d'azione, questo grazie a tre fattori. Uno) Allo sviluppo incrociato della trama stessa, alla quale sono stati eliminati tutti i possibili punti morti, o almeno così ci assicurano i programmatori della Revolution Software e coloro che hanno lavorato a questo progetto da tre anni a questa parte (dovete sapere infatti che BASS è entrato in produzione nel 1990 e che doveva essere pubblicato nel Settembre del '91 dalla Mirrorsoft), come lo stesso Gibbons. Due) Il sistema a Teatro Virtuale è stato perfezionato rispetto a Lure Of The Temptress e Tre) l'interfaccia utente è stata radicalmente cambiata rispetto sempre a quella di LOTT (per fortuna), risultando finalmente "user friendly".
Anche l'impatto grafico è completamente diverso a quello di LOTT, grazie probabilmente al massiccio lavoro fatto dal plurilodato Gibbons e da quello del non meno valido Les Pace (artista grafico che tra le varie cose ha lavorato sulle animazioni del film della Walt Disney Roger Rabbit). Quest'ultimo (tanto per darvi un'idea) ha

Il Revolution Team al gran completo.

scannerizzato i disegni di Foster su Macintosh a 24 bit a una risoluzione approssimativa di mille per mille pixel, usufruendo di una palette di venticinque milioni di colori, dopodiché li ha riportati ad una risoluzione di 320 per 200 a 256 colori. Naturalmente

Charles Cecil, responsabile della Revolution Software, in compagnia del grande Dave Gibbons.

nel fare una riduzione così drastica dal punto di vista visivo si è perso molto e quindi Les ha lavorato sopra ogni singola immagine ritoccandola e modificandola dove necessitava, e dalle immagini che abbiamo potuto vedere il lavoro sembra veramente ottimo, ma potete giudicare voi stessi.
Concludendo, comunque, le versioni in fase di ultimazione sono tre: quella PC, la quale necessiterà di almeno un 286 con VGA e che sfrutterà comunque appieno le potenzialità dei 386 usufruendo delle memorie estesa ed espansa, quella per gli Amiga dotati di almeno un mega e quella per A1200, sfruttando appieno le potenzialità della suddetta macchina (sperem...).
L'uscita è prevista per la fine di quest'anno, mentre per il novantaquattro sono inoltre previste le versioni per il supporto CD, vedremo se solo PC o anche per il CD32.

SHIN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non so se lo sapete, ma l'oro di casa nostra vale più di quello del Reno. Perché? Perché non ci paghiamo le tasse d'importazione! (In compenso dobbiamo allungare fior di tangenti per poterlo estrarre...).

NOVITA' A 18 CARATI

Ma lasciamo stare i nostri guai: come il titolo vuole suggerire, qui si parla dell'oro informatico, ossia dei videogiochi, e in senso pratico della US Gold. L'articolo precedente (o successivo, dipende da come li schiaffa giù il Max) si riferiva più che altro alla produzione Imagitec, distribuita da US Gold, mentre ora leggerete di titoli la cui provenienza è mista, accomunati solo dalla "dorata" distribuzione.

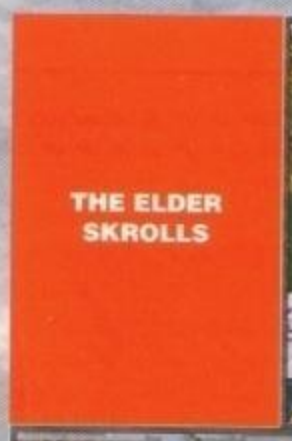
Cominciamo con un primo titolo firmato Bethesda Softworks e condito con la più disgustosamente (in senso positivo) altisonante aura di invincibilità: DELTA V. Non siete paralizzati da ciò che questo nome ispira? Non sentite un gelido serpente nella schiena? Mo' vi sistemo io!

Sappiate, miei cari, che Delta V vi tufferà nel sedile di comando di un potentissimo e velocissimo caccia virtuale. Già, virtuale! Ancora una volta si parla cyberpunk, dato che l'ambiente è il mondo tridimensionale cyberelettronico di una potentissima e ubiquita Rete Virtuale. Lo scopo? Creare un'arena digitale riservata alle competizioni tra Netrunners, ossia pazzi temerari proprio come voi che, a bordo del Delta V, si lanciano nella più folle corsa concepibile da mente elettronica. E la cosa peggiore è che (nel videogioco, naturalmente) è tutto VERO! Chi perde muore per davvero, e i chip cerebrali o gli arti bionici non fanno un tubo di differenza, quando si pilota il Delta V. Vi sentite un po' più gelatinosi, ora? Magari stile medusa? Frenate i tentacoli, carucci, perché il peggio non è ancora schizzato fuori. Per vostra informazione (io lo sapevo già), questa arena virtuale è aperta a tutti, consentendo alla feccia delle Dieci Galassie di partecipare. Capito? Potrete affrontare in rete altri avversari viventi, posto che siate così nababbi da potervi permettere i cavi di collegamento, dato che per un prodotto US Gold è necessario usarli d'oro puro! E, naturalmente, dovete conoscere qualche altro pigiatasti cum PC abbastanza pazzo da sfidare voi e questo titolo inarrivabile.

La configurazione? Potenza bruta! PC 386+ con almeno 2Mb di EMS e ardisco; raccomandato il mouse e raccomandatissimo il joystick, mentre le vostre orecchie non potranno rinunciare a ciò che SoundBlaster e simili offriranno.

Insomma, questo titolo vi è indispensabile per sopravvivere, e se non avete paura di questa potenza, fatevi avanti, magari assicurando prima il joystick dato che Delta V si annuncia DAVVERO veloce e indomabile!

Proseguiamo quest'angolo Bethesda con il terzo episodio della serie di TERMINATOR, questa volta sottotitolato RAMPAGE.



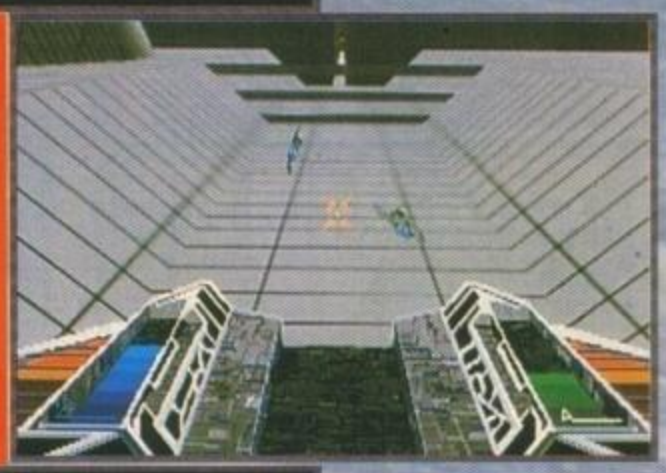
A giudicare dalle foto che puntualmente pubblichiamo siamo di fronte a una delle "conversioni" più interessanti che siano mai state realizzate. La prima impressione ricorda vagamente Spear Of Destiny, ma l'atmosfera generale sembra di gran lunga più accattivante. Anche in questo caso sarà necessario un PC veloce per far girare il tutto, mentre la data di uscita è per il momento avvolta da un alone di mistero.

Ma vedo che siete rimasti più o meno interi fin qui, segno che siete duri come suole di scarpe o indifferenti al genere. Vi psichedelizzo quindi per benino con il prossimo megaprodottone, stavolta di stampo ruolistico: THE ELDER SCROLLS. Non finisce qui, perché il nome, da vero sangue blu, ha il suo sottotitolo: Chapter I - The Arena. Questo ci lascia ovviamente supporre che seguiranno molti altri "Chapter", ovvero capitoli, per chi non parla inglese. Anche questo titolo è firmato Bethesda, e giudicando dalle foto ha l'aria d'essere un superfrittatone come Drakken, con rotazione totale in 3D di paesaggio, sprite e (perché no?) neuroni vostri. Ma non è tutto qui, proprio no: se vi sentite attizzati dalle fontane di sangue, apprezzerete il nuovo sistema di combattimento introdotto da TES, che consente di effettuare tutti i possibili movimenti da picchiaduro in gloriosa prospettiva a 360 gradi, per giunta in tempo reale. E a questo appiccicate pure un generatore d'incantesimi che vi consente di combinare cinquanta effetti diversi come

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DELTA V

ciando che questo è il primo titolo D&D con un dungeon master digitale che si occupa di gestire tutti gli aspetti del gioco. Lasciamo la cosa in dubbio, perché sicuramente l'affermazione è poco chiara, e parliamo di ciò che il titolo avrà.

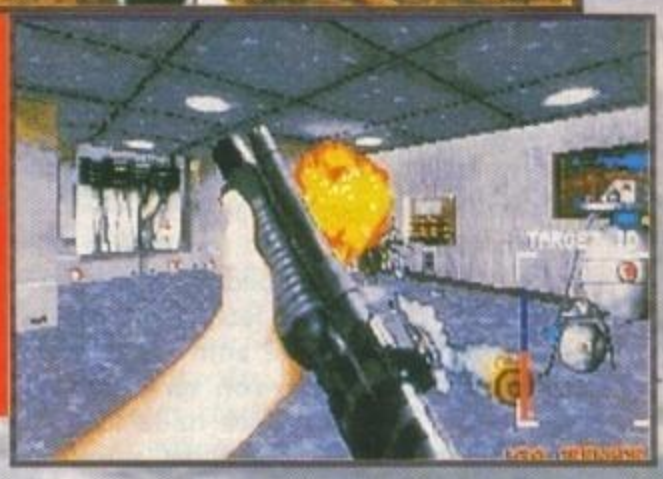
L'idea di base è costruire un impero, all'interno di un mondo nomato Mystara dove sarà possibile creare alleanze e combattere epiche battaglie tra fazioni per conquistare il primato definitivo. Si tratterà insomma di un gioco strategico-ruolistico in ambiente fantasy, dove il giocatore potrà comandare truppe miste, interagendo con tante fantastiche razze di personaggi: umani, elfi, nani, umanoidi e non-morti. Sarà possibile inviare i bandi alla ricerca di eroi per missioni speciali, oltre a costruire solidi edifici e tremende fortificazioni. Gli eventuali combattimenti avverranno tutti in tempo reale, essendo gestiti su uno schermo tattico con vista dall'alto. E pensavate che tutto questo fosse per uno solo partecipante? NAAAA! Ben cinque possono giocare insieme, siano essi umani o avversari digitali scelti tra venti disponibili. Il prezzo informatico da pagare sarà PC 286+ (avete letto bene: 286 e non 386!) con almeno 2Mb di RAM e la solita VGA/MCGA 256 colori. Interfaccia, come sempre, a mouse, ma funzionerà anche il joysticco.

E ora, ragazzi belli, restiamo ancora in ambiente SSI, ricordando un celebre titolo con cui probabilmente abbiamo scannato decine di amici fin da parecchi anni fa: Archon! Ve lo ricordate? Ne hanno fatto ben tre episodi sul Commodore 64 firmati Electronic Arts, e ora ARCHON ULTRA approda con un potente motore SSI sul vostro PC. Sarà null'altro che un rifacimento dell'Archon originale, anche se io preferivo i "personaggi" di Archon 2, con la solita scacchiera incompleta, i punti di forza, e gli scenari diversificati per i combattimenti. Sarà poi possibile combattere contro il PC come contro qualche vostro orribile nemico, includendo la possibilità di salvataggio durante qualsiasi momento della partita, che, ci dicono, durerà parecchie ore. Alle armi, dunque, ma ricordate: chissà perché sarà necessario un 386 o più (25 MHz raccomandati!), con tanto di 2 Mb e ardisco. Ma che diavolo ci hanno messo dentro, visto che prima funzionava benissimo su un povero C64 con 64K di RAM, neanche tutti effettivi, un misero MHz, e registratore a nastro?

Finiamo con DUNGEON HACK, un classico titolo ruolistico di origine e firma non annunciate, come così la data di pubblicazione (tutti gli altri titoli sono di uscita imminente). Si tratterà in pratica di un RPG con ambientazione sotterranea in cui la meta sarà l'uccisione del megacattivo che la governa. Il sotterraneo sarà creato a caso ogni volta, permettendo una certa rigiocabilità: mappa, problemi, oggetti e mostri cambieranno ogni volta locazione, con in più la possibilità di decidere i parametri della generazione casuale; un sistema di parole d'ordine permetterà di riottenere scenari già visti direttamente dal generatore. Per il resto, ci sarà la solita grafica in 3D soggettive in 256 colori, assieme ad effetti sonori digitalizzati. Minimo richiesto, un 386 SX a 20 MHz (non più a 16, quindi) con mouse e 2 Mb di RAM. Non si parla dell'ardisco, ma temo proprio che non se ne potrà fare a meno, come io non posso fare a meno di salutarvi qui perché non c'è più un bel nulla da dire.

Willi

"TERMINATOR -RAMPAGE"



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON UN PIZZICO D'IMMAGINAZIONE

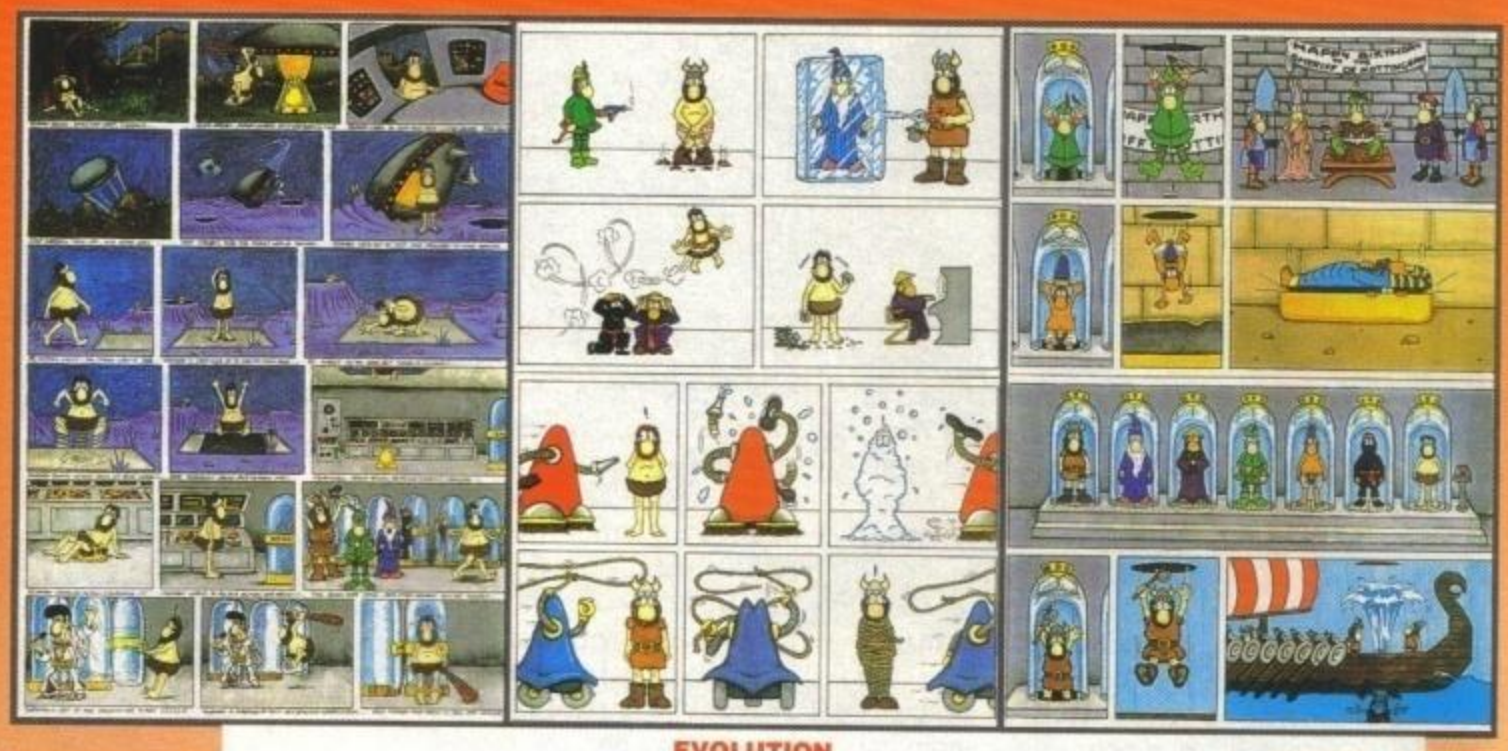
qualunque oggetto o quasi, Mago Merlino può trasformare le gemme magiche sparse qua e là in oggetti utili, Ramasese l'egiziano permette di controllare più personaggi in un colpo con la danza della sabbia, il Ninja può rendersi invisibile ai nemici e Confucio è il genio del gruppo, capace di usare gli oggetti più tecnologici. Naturalmente dovrete decidere voi chi sia meglio usare ogni volta.

State tranquilli. Non vi lasciamo soli. Stavolta vi rifiliamo una mega anteprima. Perché si tratta della Imagitec Design. Un nome, una garanzia. E un articolo da leggere. Subito. Ma basta con queste frasi-francobollo!

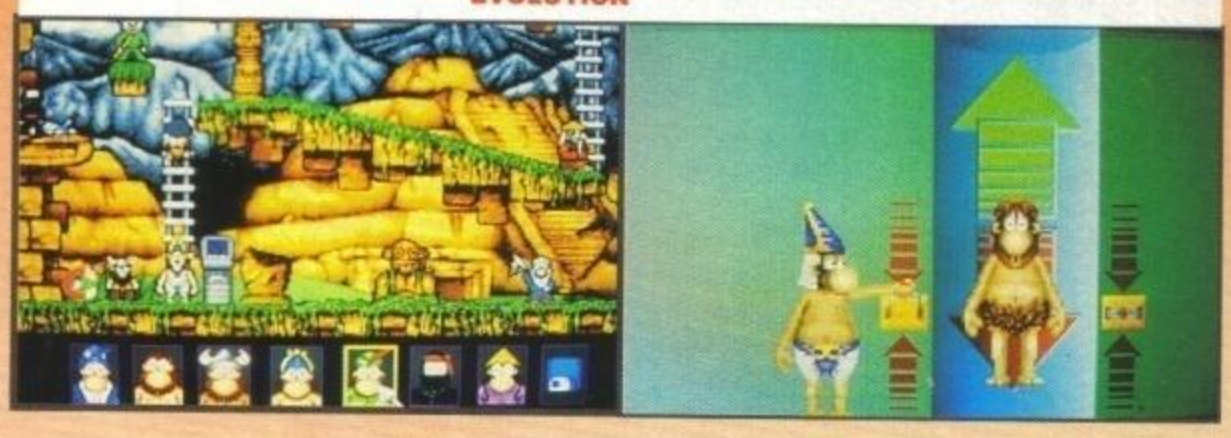
Esordiamo con la notizia, diciamo così, mondana: si è raggiunto un accordo tra la Imagitec Design e la US Gold per la distribuzione da parte di quest'ultima dei nuovi progetti che stanno venendo alla luce negli uffici della ID, ed ecco di cosa esattamente si tratta...

Incominciamo dunque con EVOLUTION: LOST IN TIME, il naturale seguito dell'interessante Humans pubblicato dalla Mirage qualche tempo addietro. In sintesi l'idea consiste, come chiaramente si desume dal titolo, in una specie di scorribanda temporale. Ci sono i soliti alieni perversi su disco volante che si divertono ad aggrovigliare le budella del tempo, e che nella fattispecie hanno rapito sei personaggi storici dalle loro epoche, mettendoli sotto ghiaccio e trasformandoli in ricordini dell'epoca per il loro museo d'arte terrestre. Tutti ringalluzziti dal successo, hanno allentato un po' la guardia con la loro settima preda, un nerborutissimo cavernicolo, che ha così trovato un'ottima occasione per far cantare la sua fedele clava su teste aliene e strumenti. Disgraziatamente gli strumenti del disco volante si sono offesi per il trattamento, contraccambiando con un bell'atterraggio rovinoso sul pianeta degli alieni. Il cavernicolo si è però salvato dalla frittata, trovando per puro caso (e quando mai non è così, nelle trame dei giochi?) la base aliena dove sono tenuti i sei personaggi storici. Il loro scopo è quindi quello di ritrovare la macchina del tempo, tutti e sette, nascosta chissà dove nella base, e tornare a casa. Ah!

Tecnicamente, Evolution usa grafica stile cartone animato, con fondali digitalizzati e ritoccati a mano. Si è fatto largo uso di sequenze umoristiche animate, oltre a scene a tutto schermo con sprite giganteschi, come si può vedere nelle foto. La struttura basilare è quella dell'avventura problematica su piattaforme, e sarà divisa in cinque zone fondamentali (montagna, caverna di cristallo, città perduta, base, zona industriale) divise a loro volto in otto settori ciascuna. In più c'è una ventina di livelli segreti tutti da scoprire, con ambientazioni diverse di volta in volta. I vari personaggi hanno naturalmente poteri individuali: Robin Hood tira le frecce (ma no!), il vichingo è così forte da poter sollevare



EVOLUTION



Ma adesso la smettiamo con i grovigli temporali, dato che è giunto il momento di... (pausa atmosferica)... FREELANCER 2120: THE ASAKA CONTRACT! Qui si tratta di un'avventura dinamica cyberpunk bella e buona, che sfrutta sequenze cinematiche in ray-tracing (ho capito: venti mega sull'ardisco!) e scene d'azione digitalizzate per appropinquarsi quanto più possibile al sospirato cinema interattivo digitale.

Iniziamo: voi siete Jarret Redd, un abilissi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

RAIDEN

mo mercenario nel buio futuro del 2120. Nel miglior stile cyberpunk, il mondo è controllato da megacorporazioni superpotenti e superprepotenti, che badano solo ai profitti e corrompono a tutto spiano. Azioni paramilitari, assassinii, rapimenti e sabotaggi sono eventi comuni, e sono anche la rete di marciume nelle cui maglie un mercenario come Reed può sguazzare.

Un giorno Redd viene contattato dalla corporazione Asaka per proteggere un personaggio assai segreto e ancor più importante nel suo viaggio verso il complesso di ricerca orbitale della Asaka. Redd non si aspetta grandi problemi: al più un tentativo di rapimento o omicidio, e così si trova coinvolto nel gran casino spaziale quando una corporazione rivale decide di lanciare un attacco su vasta scala al complesso di ricerca. Simpatico, no?

Freelancer vanta un pacco di cose: ambiente in 3D atmosferico e accuratamente illuminato, animazioni superbe, intelligenza artificiale per i nemici, grande quantità di equipaggiamento sofisticato, effetti speciali realistici e musica adeguata all'azione sul video (iMUSE colpisce ancora!), corredata di effetti digitalizzati per formare una vera colonna sonora a livello cinematografico.

L'azione comprende duelli armati con tanti avversari intelligenti e l'uso strategico dei moderni mezzi di guerra elettronica, con contorno d'interfaccia utente a icone avente la possibilità di ridefinire movimenti e comandi. La configurazione richiesta per PC è 386+ con VGA/MCGA, con RAM non ancora specificata. Sarà sicuramente necessario l'ardisco, molto vuoto, e il gioco supporterà AdLib, SoundBlaster e Roland. Aspettate cum bava alla bocca!

FREELANCER

No, non aspettate: RAIDEN è qui per farvi una voglia lunga così (rima orrenda). Vi dice qualcosa il titolo? No? Groan! E' un classico dell'azione da bar prodotto dalla Seibu, ma i programmatori vogliono assolutamente superare la qualità nella versione da casa, e secondo me hanno del tutto ragione.

Tecnicamente si tratta di uno sparammazza a scorrimento verticale, dove il giocatore comanda il supercaccia sperimentale che dà il nome al gioco. Tanto per cambiare siamo in piena invasione extraterrestre: gli alieni hanno, sempre per cambiare, annullato le difese terrestri, e ancora per cambiare l'unica arma rimasta è il Raiden. A parte l'idea tristanzuola, ci assicurano che hanno usato tutti i trucchi possibili per garantire la velocità e la ferocia (sì! Sì! SI'!) dell'originale.

Raiden sarà diviso in otto livelli, cinque terrestri e tre spaziali. Ci saranno oltre 1500 sprite nemici, con la possibilità di visualizzarne quaranta contemporaneamente. In pratica, alla DI affermano che sarà un vero e proprio alienicidio di massa, con orde su orde all'attacco, sempre più cattive e rognose (lovoglio! LoVoglio! LOVOGLIO!). Naturalmente ci sarà il potere invincibile delle armi aggiuntive e/o potenziate, oltre alla solita pletora di bonus e altri ammennicoli. La configurazione (allacciate le cinture!) è PC 286+ 640K VGA/MCGA con eventuale scheda sonora, oppure Amiga 1Mb installabile su ardisco e in grafica 32 colori. Come vedete, soprattutto per PC è una cosa accettabile. Che potere!

E adesso finiamo con quattro risate: l'ultimo titolo si chiama SPACE JUNK! Non l'avete capita? Ah, già: non tutti sapete l'inglese, ma che ci faccio io qui, allora? Space Junk, sappiatelo, significa rifiuto spaziale, e a questo punto ridiamo tutti in coro (se lo dici tu... NdMax). Dunque, questo titolo è un'avventura, prevedibilmente spaziale, progettata appositamente per sfruttare al massimo le potenzialità del CD-ROM. Per svilupparlo si è usato il nuovo sistema IMAGIMATION della ID, dove attori con maschere di gomma e pupazzi animati sono stati ripresi in moto, digitalizzati e sfruttati nelle scene di conversazione, dando l'impressione di parlare con personaggi, o alieni, autentici. L'interfaccia utente è dinamica, ossia la disponibilità dei numerosi comandi varia con le circostanze. L'ambiente di gioco è una federazione spaziale ricca di pianeti con interessi propri e intrighi di potere, e l'eroe, chiamato Randolph, è un cane rastafari, nonché libero (e imbranato) commerciante che deve ritrovare la sua astronave. Costui dovrà viaggiare per i vari pianeti con altri mezzi, incontrando personaggi più o meno bendisposti e situazioni sociopolitiche descritte in una mostruosa e umoristica base dati. Space Junk conterrà oltre duecento scenari digitalizzati, sessanta personaggi indipendenti con voci e personalità proprie. Anche qui la colonna sonora dipende dall'andamento del gioco, e in più troverete le classiche sequenze animate oltre a valanghe di problemi interattivi, il cui grado di demenzialità è variatissimo. La configurazione è tutta da stabilire, quindi l'uscita di questo titolo non è prossima: dovrebbe essere Natale o addirittura oltre.

SPACE JUNK

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Aspirazioni MAXIME

MAXIS

La produzione della Maxis in teoria dovrebbe (e sottolineo dovrebbe) essere abbastanza vasta: la loro vita, qualsiasi cosa abbiano fatto prima non interessa, cominciò con la pubblicazione dell'idolatrato e giocatissimo Sim City: da lì iniziò la serie di conversioni e data-disk urbi et orbi, C64, Super NES, FM Towns, mancava solo quella per il Vectrex ed eravamo a posto. In un qualche modo, poi, la Maxis decise di sfornare una serie di titoli "Sim" abbastanza apprezzati, ma comunque accompagnati dal comune pensiero "sì, sì, è bello, però giocaci tu". Difatti, i vari Sim Earth, Sim Ant, Sim Life sono comunemente riconosciuti come dei gran bei giochi che però, detto tra noi, tendono a far cascare le... Beh, non sono esattamente la quintessenza dell'entusiasmo, ecco tutto.

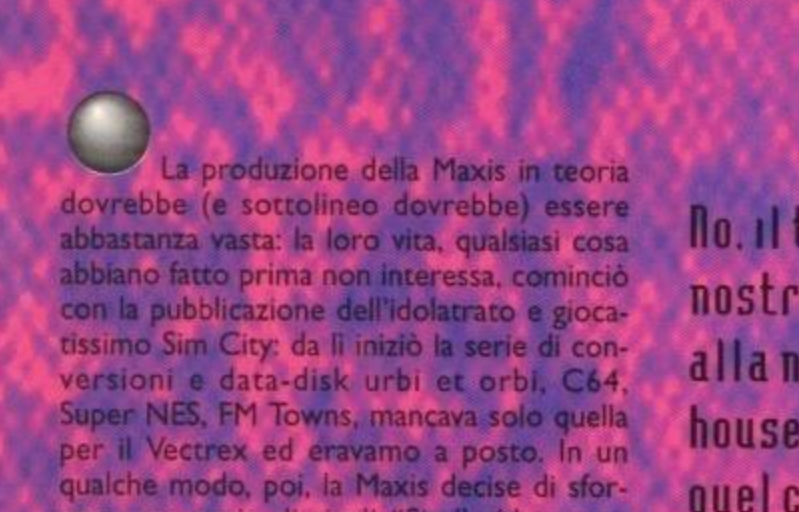
Da questo punto in poi, però, le cose dovrebbero cambiare: la "rinascita" con tutta probabilità avverrà grazie al seguito ufficiale del loro titolo più amato, e stiamo naturalmente parlando di...

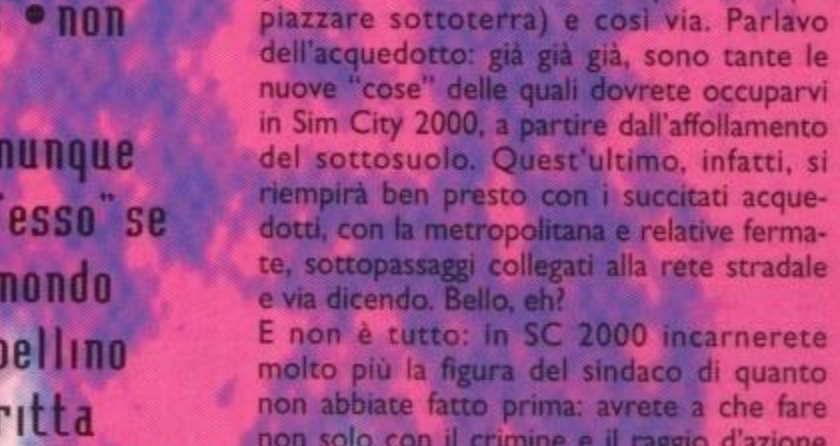
SIM CITY 2000

Ricordo ancora le notti passate ad aspettare che mia madre e mio fratello si stufassero di tirar su città dopo città e facessero un po' di silenzio per poter andare a dormire. Come ho odiato l'Amiga, in quei giorni! Meno male che me l'ero solo fatta prestare. E quando ho avuto la malaugurata idea di portarmi a casa il SNES con la cartuccia di Sim City? Addio sonni tranquilli. Ora sono abbastanza fortunato: a casa non ho né un Mac né un PC, quindi nessuno in famiglia dovrebbe poter accedere a Sim City 2000. Anzi, molto più che "abbastanza fortunato": a giudicare da quello che la Maxis è riuscita ad architettare per questo nuovo episodio della saga dei Sim, non avrei semplicemente perso delle notti, ma un intera famiglia (e poi chi bada ai cani?). La prima cosa che colpisce chi ha giocato all'originale S.C. è la conformazione del terreno: addio città costruite nella pianura Padana, ora ci sono vallate e montagne, oppure semplici colline o ancora paesaggi dolomitici. Tutto questo che cosa comporta? Innanzitutto, un paesaggio un pochino più credibile, e altre cosette ancora che vi spiegheremo più avanti. Un altro cambiamento significativo, in fase di costruzione, è l'assegnamento delle varie aree: non dovrete più pigliare i caseggiatoni di 3x3 quadrati e piazzarli in giro per stabilire se la zona è residenziale, commerciale o industriale, ma avrete direttamente la possibilità di "disegnare" rettangoli (più grossi sono, più li pagherete) senza le costrizioni che il precedente formato imponeva. Le case poi tenderanno a sorgere più facilmente dove farete passare l'energia elettrica, le strade, l'acquedotto (da piazzare sottoterra) e così via. Parlavo dell'acquedotto: già già già, sono tante le nuove "cose" delle quali dovrete occuparvi in Sim City 2000, a partire dall'affollamento del sottosuolo. Quest'ultimo, infatti, si riempirà ben presto con i succitati acquedotti, con la metropolitana e relative fermate, sottopassaggi collegati alla rete stradale e via dicendo. Bello, eh?

E non è tutto: in SC 2000 incarnerete molto più la figura del sindaco di quanto non abbiate fatto prima: avrete a che fare non solo con il crimine e il raggio d'azione dei pompieri, ma dovrete anche tener d'occhio il tasso d'istruzione (che determina il tipo di servizi offerti nelle aree commerciali) costruendo scuole, università, biblioteche e via dicendo. Inoltre, avrete la possibilità di sviluppare determinate "opzio-

No, il titolo non è riferito al nostro caporedattore, ma alla notissima software house Maxis, ideatrice di quel capolavoro che fu Sim City. Vedete, quindi? "Maxime"... "Maxis"• non trovate una certa somiglianza? E comunque non è colpa mia se "esso" se ne va in giro per il mondo indossando un cappellino nero recante la scritta "Max Power" [che sta per Maximum Power, ma non diteglielo].





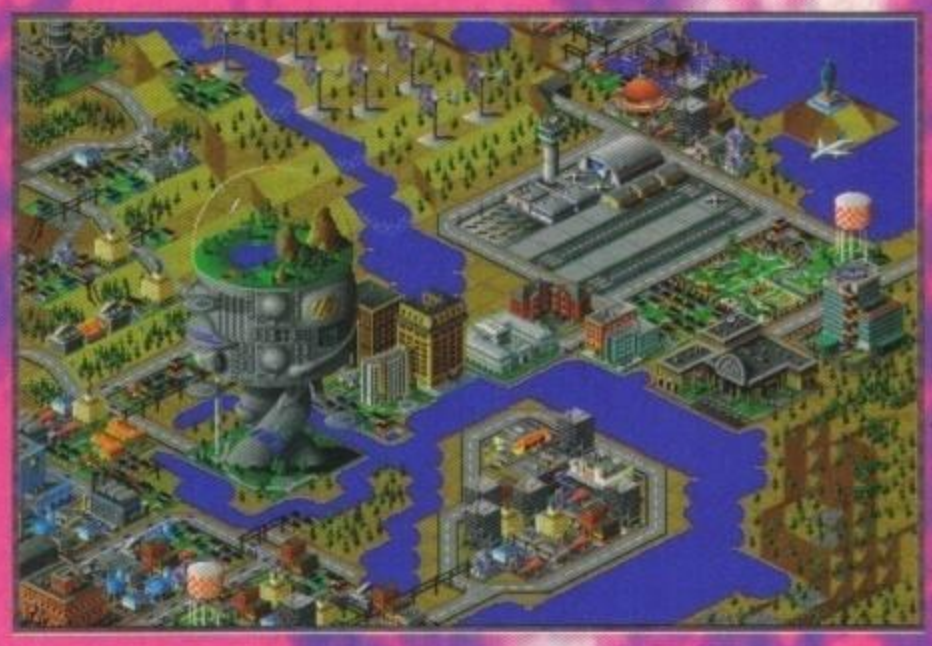
Tre immagini tratte da Unnatural Selection, un nuovo e interessantissimo simulatore biogenetico sviluppato per Pc e Mac che dovrebbe rendersi disponibile entro la fine dell'anno.

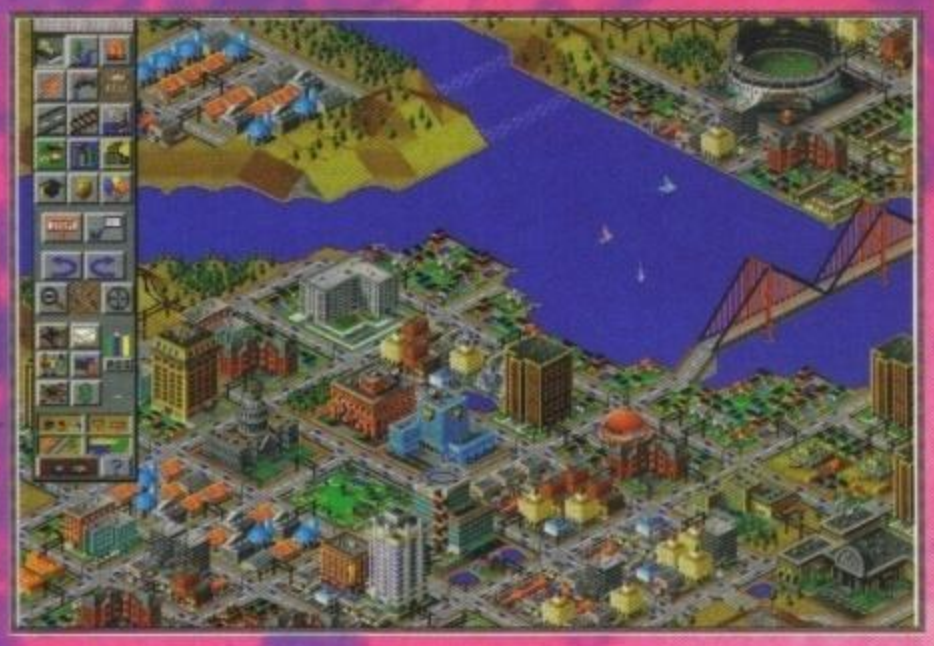
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ni extra" attraverso una specie di consiglio comunale, che di volta in volta vi permetterà di varare leggi speciali, tasse dell'1% sul commercio (una specie di IVA) e così via. Tra parentesi, esattamente come in Civilization, potrete essere premiati con la costruzione della vostra casa (che di fatto alza il valore dei terreni circostanti)... Una bella soddisfazione contando che potete dare il nome a ogni singola costruzione, strada, ponte o fermata del metrò: ve lo immaginate un bel cartello tipo cartolina con scritto "qui è dove vivo io", eh? Lasciamo perdere.





Tornando alle similitudini con Civilization, parliamo un po' del progresso: Sim City restava fermo sempre allo stesso punto per quanto riguarda l'avanzamento tecnologico, al contrario del suo successore: per fare un esempio, all'inizio potete scegliere tra solo tre tipi di centrali elettriche (non c'è più quella a fissione nucleare, comunque) mentre una volta avanzati nel tempo avrete a disposizione una rosa di ben nove tipi diversi.

Non per dirvi tutto quanto adesso, ma SC 2000, se non lo avete ancora capito, è ESAGERATAMENTE più complesso del suo predecessore: tanto per rendere l'idea (ancora una volta), l'area industriale non si limita a fare un sacco di inquinamento e offrire posti di lavoro, ma serve anche a produrre qualcosa (sennò che ci lavorano a fare?). In Sim City era sottinteso, ma in questo nuovo capitolo avrete anche la possibilità di pilotare effettivamente la loro produzione, che andrà da quella pesante (grandi macchinari, roba poco raffinata) a quella più sofisticata e leggera (computer come quello che sto usando, ad esempio). Questo portento della moderna tecnologia videoludica dovrebbe vedere la luce verso novembre nelle due versioni Mac e PC (non sotto Windows) E... Beh, ora è proprio il caso di cambiare argomento, visto che c'è un atro prodotto Maxis che aspetta di essere sbandierato: stiamo parlando di...

UNNATURAL SELECTION

Sembrerà strano, ma mentre la PR della Maxis mi faceva vedere questo gioco continuava a venirmi in mente Jurassic Park (il libro, non il film): tutti quanti ora esordirete con un sincero "Embè?", ma io devo fare il mio lavoro e andare avanti.

In Unnatural Selection vestirete i panni di un ingegnere genetico (e comincia a chiarirsi il collegamento con JP): comincerete infatti con il creare e selezionare in laboratorio diverse specie di animaletti più o meno bellicosi, influendo sulla loro forza, velocità, resistenza, aggressività, capacità di reperire il cibo e tendenze a riprodursi. Potrete così ottenere di tutto, dal pachiderma inamovibile che pensa solo al cibo al mostro urlante che scheggia come un pazzo e pensa sempre e solo a quello. Tutto questo perché? Beh, in teoria perché dovrebbe essere divertente, e soprattutto perché dovrete creare più di una specie con esagerate possibilità di sopravvivenza per mandarle su un dato territorio dalle condizioni variabili (tra quelli da caricare ne ho notato anche uno chiamato Arrakis...!) e spingerli a combattere con gli "animali" costruiti dal computer, che in questo caso rappresenta l'Avversario. Una specie di guerriglia biogenetica, insomma, pilotabile dal giocatore non tramite dei veri e propri ordini ma usando dei pacchi di cibo speciale preparati in modo da stimolare determinati comportamenti, pacchi che verranno sganciati da un elicottero (vi stavate chiedendo a che sarebbe servito quello nella foto, eh?).

La "finesse" finale di questo gioco è l'ampio uso della tecnica d'animazione nota come Claymation: per ogni singola azione delle varie bestiacce (che comunque hanno aspetti differenti) c'è un particolare filmato ottenuto con questa tecnica, e vi assicuro che il risultato è a dir poco esilarante: dite quello che volete, ma a me una foca bianca con le scaglie blu che "ruggisce" verso la telecamera non incute più di tanto timore, specialmente quando sfoggia un'espressione degna dei migliori film giapponesi coi mostroni di gomma.

Riassumendo, Unnatural Selection dovrebbe essere un titolo più che inusuale, divertente e accattivante... ma ci riserviamo di dirvelo aspettando la recensione definitiva, che non apparirà prima di un mesetto o due (incrociamo le dita). A risentirci...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Interplay™

Non è difficile immaginare che la maggior parte di voi associ il nome di questa ormai rinomata software house a quello dell'equipaggio della mitica Enterprise, ma Interplay non è solo Star Trek... e ve ne accorgerete!

Cominciamo col dire che l'Interplay ha intenzione da qui all'aprile del '94 di lanciare una decina di titoli di grosso spessore, in buona parte indirizzati al mercato PC, ma non mancherà comunque qualche grossa sorpresa. Gustiamoci quindi a fondo cosa ha da proporci questo alquanto ricco menu.

Il primo titolo di cui parleremo è qualcosa di veramente eccezionale, indubbiamente la punta di diamante dell'intera produzione Interplay, sto infatti per introdurvi ai mondi di STONEKEEP; inizialmente doveva trattarsi di un role playing sullo stile fantasy che si ricollegasse in un certo qualmodo alla serie di The Bards Tale, ma con il passare degli anni i produttori del gioco si sono resi conto che si sarebbe potuto andare ben oltre il banale gioco di ruolo, per proporre qualcosa di veramente diverso, che facesse vivere al giocatore un'esperienza in prima persona come mai se ne fossero viste prima.

Stonekeep dal punto di vista grafico è qualcosa di così stupefacente da lasciarsi tranquillamente alle spalle Ultima Underworld II, il suo progetto è veramente un'opera mastodontica, sono stati necessari 10 anni uomo per portare a termine una simile realizzazione e un intero team di produttori, designer, programmatori e altri sviluppatori professionisti per spingere al massimo le capacita dei PC attuali. Anche un dispendioso numero di attori ha preso parte alla produzione, al fine di poter filmare le scene animate con tanto di musica ed effetti sonori sincronizzati, in ultima analisi un film vero e proprio!

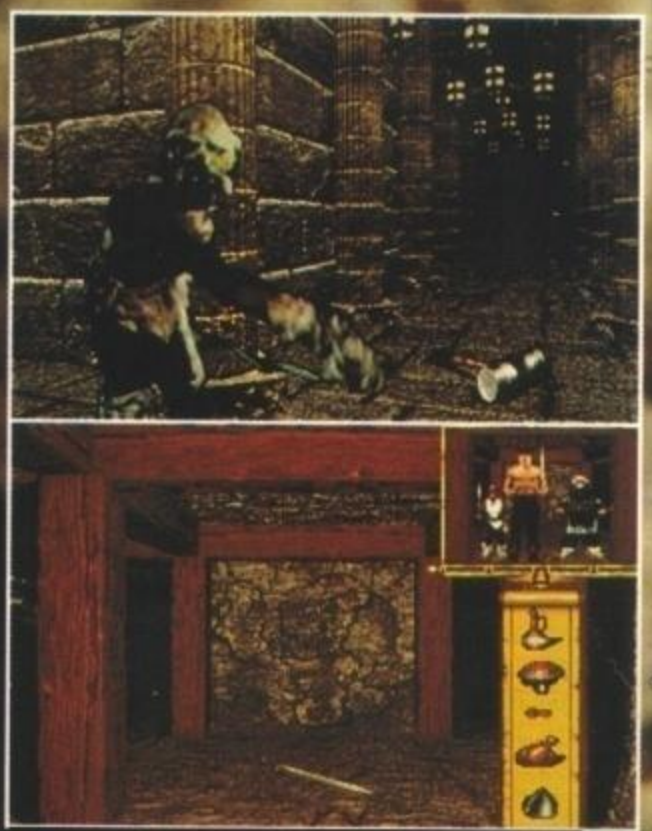
I dungeon tridimensionali sono stati elaborati con una tecnica di rendering incredibile, che dona all'intera grafica un aspetto così fotorealistico da far sbiancare letteralmente ogni simile produzione concorrente. L'area di gioco è addirittura a tutto schermo e tutte le icone che vi servono sono direttamente disponibili senza dover accedere a scomodi menu, in modo da rendere l'azione più reale e immediata possibile.

Ma alla Interplay hanno tenuto d'occhio anche il livello di intelligenza degli avversari e dei compagni del vostro party, questi nei momenti critici sapranno agire di testa proprio grazie a una serie di sofisticati algoritmi di intelligenza artificiale. Non mancherà l'essenziale funzione di automapping.

Non state più nella pelle vero? Purtroppo per voi, Stonekeep sarà disponibile solo nel corso della prossima primavera, quindi mettetevi l'animo in pace e aspettate come i bravi bambini.

Sempre in tema di "errepiggi" la Interplay sta per lanciare sul mercato un titolo che farà saltare sulla sedia molti di voi, sto parlando di DUNGEON MASTER II -The Legend of Skullkeep; prestate molta attenzione a non confondere il precedente gioco (Stonekeep) con questo (Skullkeep), come invece è accaduto a me, che ho dovuto riscrivere metà preview.

Dopo oltre quattro anni, questo RPG che rimane una pietra miliare nelle storia dei videogiochi (rappresenta infatti il primo titolo mai uscito che adottasse una visuale in prima persona), prende finalmente vita anche su PC per la felicità di tutti gli avventurieri che per troppo tempo hanno ricercato un prodotto simile, ma non sono mai rimasti pienamente soddisfatti.



Due spettacolari immagini tratte da Stonekeep, uno dei più rivoluzionari prodotti PC annunciati quest'anno.

In Dungeon Master II il giocatore si ritroverà immerso in una avventura senza precedenti, in un mondo fatto di dungeon, ma nel contempo così terribilmente realistico che la magia dovrà necessariamente andare di pari passo con la tecnologia; molte delle cose che farete si basano sull'azione e reazione, quindi potrete discutere con le creature dei dungeon e contrattare con loro.

Da tutto ciò dipenderà la vostra sopravvivenza, ammettiamo infatti il caso che abbiate finito il cibo e incontriate un essere che è in grado vi vendervelo, ma è diffidente verso di voi, che fate? L'unica via di salvezza non sarà la spada o la palla di fuoco, ma la parola.

Dungeon Master II non sarà un semplice riadattamento della versione Amiga, infatti verrà sfruttata sia la grafica VGA a 256 colori, sia tutte le schede sonore più diffuse; la data di uscita è un po' distante, primo quarto del '94, ma sicuramente varrà la pena attendere tutti questi mesi.

Le primissime immagini dell'oltremodo atteso seguito di Dungeon Master. Il gioco è ormai praticamente ultimato, si tratta solo di convertire la grafica a 32 colori (che potete ammirare in queste foto) in una ben più gratificante VGA 256 colori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

ATTENZIONE: Teniamo a precisare che le schermate qui pubblicate appartengono alla versione PC, ma la grafica è ancora quella "in progress" con soli 32 colori su schermo. La versione definitiva vanterà quindi un impatto visivo notevolmente migliore.
E adesso tenetevi forte, perché stiamo per andare ancora una volta là dove nessun uomo è mai stato prima: STAR TREK -JUDGEMENT RITES, riti del giudizio! Dopo l'incredibile successo del primo episodio, come poteva l'Interplay negare a tutti i fan della serie (qui in redazione abbiamo due classici esempi, Giancarlo e BDM), un nuovo episodio? In questo nuovo Star Trek continuano le avventure del capitano Kirk, del vulcaniano Spock e del dottor McCoy, ma se speravate di trovare la stessa grafica vi siete proprio sbagliati.
In questi due anni i programmatori hanno sviluppato nuove tecniche, tanto per incominciare tutti i paesaggi che vedrete sono stati prima disegnati a mano, poi scannati e in seguito ritoccati per adattarsi meglio alla grafica del PC; ma anche dal campo sonoro abbiamo molte novità, vi saranno un mucchio di nuove musiche e una serie di effetti sonori digitalizzati direttamente dalla serie TV.
L'introduzione sarà epica, la voce digitalizzata di William Shatner, alias Capitano Kirk, vi introdurrà al gioco e non mancherà la sigla iniziale che ormai chiunque dovrebbe conoscere a memoria.

Nuove avventure per i nostri eroi di Star Trek. Mentre su PC sarà presto disponibile il secondo episodio della serie (cui si riferiscono le foto), è ormai in fase finale anche la versione per Amiga 1200 ispirata al 25th Anniversary.

Lo stile di gioco sarà identico a quello del primo episodio, quindi vi troverete tutta una serie di singoli "episodi" che andranno risolti in odine per poter andare avanti fino alla conclusione dell'avventura; non mancheranno nemmeno le sequenze di combattimento in 3D alla Wing Commander che vi vedranno alle prese con laser, fotoni e scudi.
Allora siete pronti a giocare? Come? Non vi basta ancora? E allora beccatevi questa novità assoluta: STAR TREK - STARFLEET ACADEMY, ovvero: cosa accadrebbe se i Klingon decidessero di atterrare su un pianeta della Federazione, di prendere in ostaggio tutti i coloni e di dichiarare il tutto Impero Klingon? Succederebbe che ogni mossa falsa significherebbe la morte di centinaia di innocenti, traducibile in una nuova e sanguinaria guerra, ma non preoccupatevi perché tanto a risolvere tutto ci penserete VOI!
Starfleet Academy non è un'avventura vera e propria, ma un simulatore spaziale in Super VGA che offre decine di missioni simulate a bordo dei vascelli della Federazione; il vostri compiti andranno dalla ricerca scientifica alla guerra su larga scala e ogni volta sarete alla guida di astronavi sempre diverse. Insomma, un vero e proprio simulatore di Star Trek, ma state attenti perché qui non potrete impersonificare l'esperto Capitano Kirk, ma uno dei tanti cadetti e dovrete lavorare sodo per poter raggiungere le onorificenti vette della celebrità e degli onori.
Una notizia che qui in Italia potrebbe interessare a qualcuno è che alla Interplay hanno sviluppato in concomitanza con altri colossi multinazionali un sistema hardware/software per il riconoscimento vocale; il pacchetto comprende la scheda (basata su DSP), il software e il primo episodio della serie.
In pratica i comandi vocali vi permetteranno di agire sul gioco semplicemente parlando, ad esempio potrete ordinare cose tipo "Red Alert", "Fire Phaser" etc., potrebbe essere discretamente divertente, ma dubito che avrà molto successo nel nostro paese (sempre che venga importato).
Per tutti i possessori di Amiga 1200 è giunto il momento di salire sulla U.S.S. Enterprise, infatti a novembre uscirà finalmente STAR TREK: 25th Anniversary e le premesse ci sono tutte; il gioco sarà in 256 colori, disporrà di sonoro digitalizzato e musiche prese direttamente dalla serie TV, scene spaziali in 3D e un'interfaccia punta e clicca che più semplice si muore.
Prima di dimenticarmi cito la versione CD-Rom per PC, che dovrebbe vedere la luce per ottobre; sono state aggiunte oltre 60 voci originali, scene in ray-tracing full motion, mentre la colonna sonora iniziale sarà proprio quella originale.
Ok Scotty ci porti su... Scotty? Scoootty?!? Ma porc... è mai possibile che sto cavolo di trasmettitore si rompa sempre? Ma li mortacci...
A questo punto ho quasi finito lo spazio, quindi vi darà solo i titoli delle uscite di minor rilievo; su Amiga 1200 sta per uscire Castles II, mentre per gli Amiga "normali" è imminente The Two Towers.
Per PC CD-Rom (MPC per gli amici), le uscite sono considerevoli: quasi pronti sia BattleChess che Lord of the Ring, mentre per i primi mesi dell'anno prossimo vedremo Castles II, SimAnt, SimCity Enhanced e Mario Teach Typing.
Cosa volete ancora? Più di così... ah già! Allora Scotty ci tira su o no?

Mirko "TMB" Marangon

SimCity e SimAnt, nella nuova veste per PC CD-Rom, fanno veramente ben sperare...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

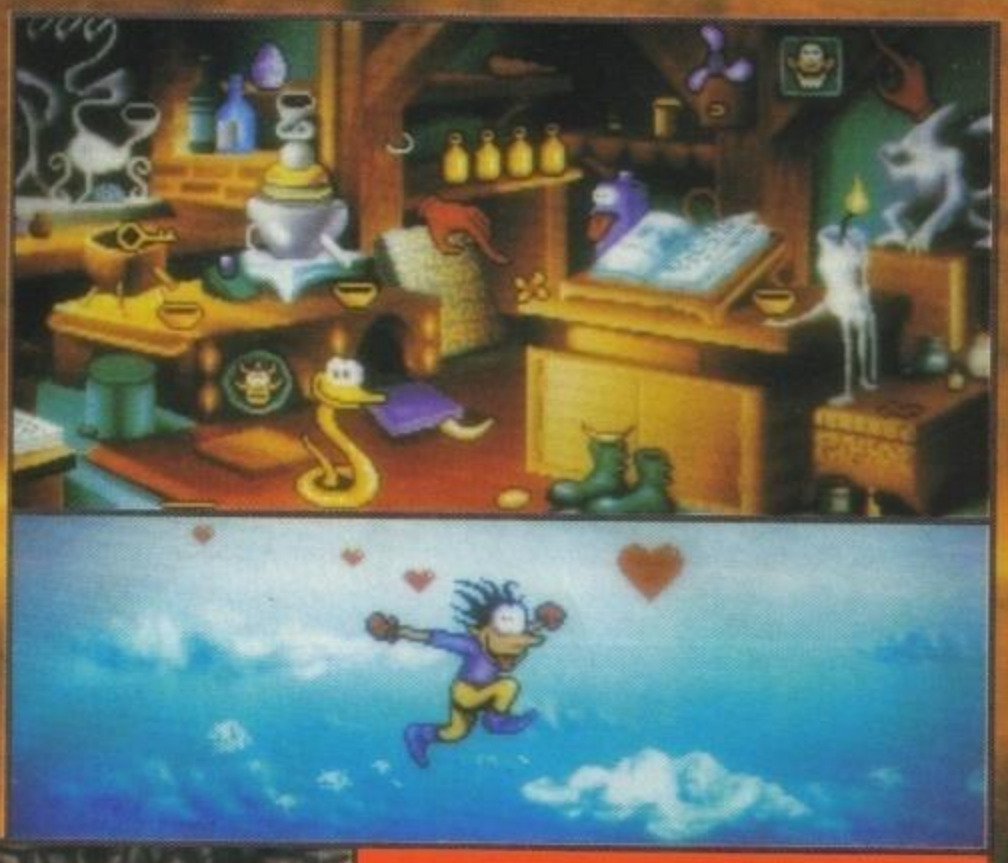
INCA... GOBLIN

Perdonate l'orrendo gioco di parole del titolo, ma devo ribadirne l'estrema allusività e in effetti molti avranno già intuito di quale casa sto parlando: la transalpina Coktel Vision. La quale ritorna con ben due seguiti: quello di Inca e quello di Gobliins (che pure era già un seguito!)! Ne vedrete delle belle!

COKTEL VISION

Dibattiti storici a parte, alla Coktel Vision sembrano aver fatto tesoro della precedente esperienza con Inca. Dopo aver infatti dimostrato di non essere certo degli INCApaci in fatto di programmazione, dovevano ancora convincerci che Inca fosse effettivamente un'avventura di prima categoria. Mi limito in pratica a ribadire quello che a suo tempo ho scritto nel commento: secondo il mio parere il primo Inca era e rimane principalmente un prodigioso dimostrativo di cosa può fare un PC e solo secondariamente un tentativo, peraltro solo parzialmente riuscito, di coinvolgere pienamente il giocatore. Il risultato di questo? Beh, è ancora decisamente presto per dirlo: di sicuro si sa soltanto che questa volta sarete a contatto non più con una, ma quattro culture differenti occupanti ciascuna un quarto dell'universo. Suona starno? La trama chiarirà le cose!

Nel precedente episodio impersonavate Eldorado, che ora, grazie al successo raggiunto, è diventato il Grande Inca e ha guadagnato diversi poteri arcani che gli permettono di controllare l'attuale impero diviso appunto in quattro Quarti. Ma il precario equilibrio raggiunto tra i Quarti e l'Antica Terra dei Conquistadores, capeggiati da Aguirre, è minacciato da un pericoloso asteroide in avvicinamento.



*Alcune immagini del terzo episodio della saga dei Goblins, in uscita per PC e Amiga a Novembre.

Naturalmente comincio dal più succulento, Inca 2 (direi che quanto a questo non sussiste alcun dubbio: almeno dal punto di vista dell'esperienza grafico-sonora, Inca aveva pochi rivali), che sarà sottotitolato Wiracocha. E già qui potrebbero fioccare le polemiche ancora prima dei complimenti, perché tutti gli studiosi di storia sudamericana, come pure i normali appassionati di civiltà estinte, sapranno che il nome del tizio si scrive con la V e non la W. Il nome sarebbe quindi Viracocha e su questo punto mio fratello si è scaldato parecchio, per via di quella sua indole purista che da sempre lo contraddistingue, ma dopotutto potrebbe anche trattarsi di una scelta voluta...

Fortunatamente l'ambizioso figlio di Eldorado, Atahualpa, decide di preparare un'offensiva contro l'asteroide fregandosene delle proteste dei saggi dell'impero. Il che dovrebbe farvi già capire di quanto per voi sarà difficile portare la missione a termine (non saranno "saggi" per niente, vero?). E infatti l'unico sistema possibile pare proprio quello di unificare le forze e le conoscenze delle singole civiltà popolanti i Quarti, cosa che nessuno è mai riuscito a fare in secoli e secoli di storia.

Tutto chiaro, quindi, tranne cosa c'entra il fatidico Viracocha del titolo. Beh, questo penso sia compito vostro scoprirlo giocando come dei pazzi... appena il programma sarà disponibile. La casa francese, infatti, assicura l'uscita contemporanea della versione su dischetti e su CD-ROM in novembre.

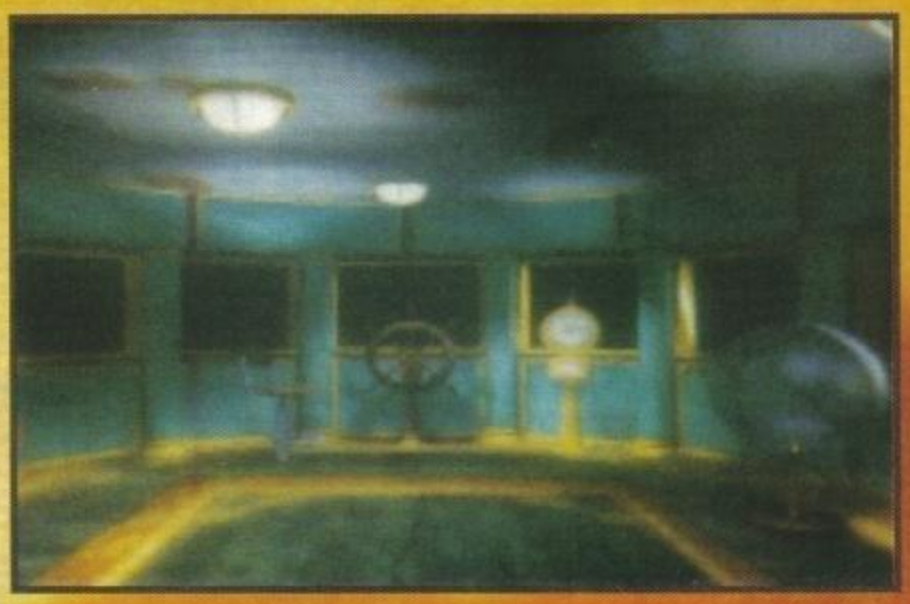
Tornando ad oggi posso dirvi che al

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

momento della stesura di queste righe possiamo unicamente dire di ritrovarci nella medesima situazione di quando parlammo un annetto addietro dell'avvento di Inca. E' già pronta infatti un'introduzione di 8 mega e passa davvero spettacolare, sia come grafica che come sonoro (noi abbiamo sentito la versione CD, poi!), che ha catalizzato



l'attenzione redazionale per un pomeriggio intero. Abbiamo poi visionato alcune schermate statiche, che vi pubblichiamo, ma per il momento Inca 2 rimane abbastanza misterioso. Non ci resta che attenderne la recensione.

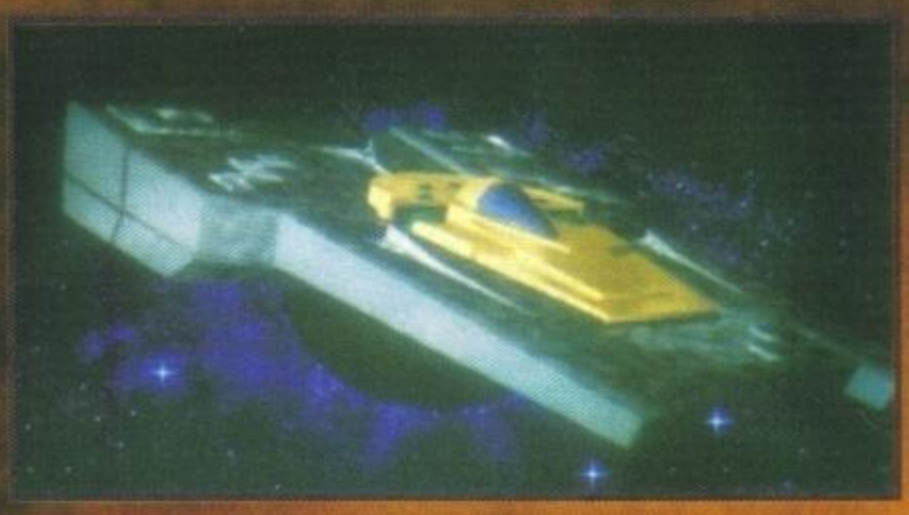
Nel frattempo cambiamo pure argomento e passiamo al secondo titolo chiamato in causa: Goblins. Trattasi del terzo episodio della serie iniziata con Gobliiins e proseguita con Gobliins. Come avrete già da tempo notato il numero delle "i" è in netta diminuzione e questo possiede un senso. In Gobliiins pilotavate tre goblin, nel secondo (Gobliins) solo due e adesso nel terzo dovreste, secondo logica, controllarle uno solo. Ed è proprio così, salvo il non indifferente dettaglio che il protagonista dell'avventura è dichiaratamente più potente dei suoi vecchi colleghi e potrà anche trasformarsi in un eroe, un gigante, un lupo mannaro o un volatile! Diavolacci di programmatori! E così hanno pure rispettato la logica del titolo! Ma la prossima volta non se la caveranno: non possono chiamare il loro gioco "Goblns" e mettere come protagonista un atomo! Questa potrebbe quindi essere l'ultima volta che giocate con un goblin quindi godetevela bene. Scherzo...

Il gioco non è ancora pronto, ma manca poco. Novembre anche lui, e la data sembra decisamente attendibile, visto il demo giocabile consegnatoci a Londra (e non si tratta certo dell'introduzione, come del caso di Inca, ma del gioco ormai a buon punto, anche se solo in francese).

Ma se ancora per puro caso vi state scervellando per individuare il genere del gioco, nel caso che non abbiate MAI visto nessuno dei due predecessori preciserò subito che si tratta di un'atipica adventure a raccolta di oggetti, ecc. E' già stata evidenziata a suo tempo l'originalità della Coktel Vision nel cercare un nuovo approccio al genere, e infatti bisogna riconoscere che l'idea di dividere un'avventura in duecentomila (si fa per dire) miniavventure indipendenti tutte ambientate in una sola stanza non è affatto malvagia, soprattutto per un pubblico di neofiti. Non a caso qualcuno ha giustamente definito Gobliiins una specie di manuale d'uso degli adventure. Stanze con enigmi di difficoltà lentamente crescente e tanto, tanto umorismo cartonistico.

Tornando al presente, bisogna precisare che la casa sviluppatrice è partita col piede

giusto e i risultati dei loro sforzi ci sono parsi davvero soddisfacenti, anche perché finalmente si comincia a vedere qualcosa di nuovo. Le visuali ora sono un po' più varie (prima c'era lo solita visuale globale della locazione interessata in finto 3D). Ora è tutto un po' più cinematografico: primi piani, schermate panoramiche con scroll, prospettive isometriche e nuovi angoli



visuali. Insomma, un seguito all'insegna della varietà, sia per quanto riguarda le davvero interessanti capacità del personaggio, sia anche per la rinnovata gestione grafica. Almeno su Goblins, quindi, nessun dubbio: un sicuro degno seguito, con ottima grafica fumettistica a 256 colori, situazioni strapparisate a profusione ed enigmi da vendere. Sicuramente qualcuno sta preparando il bollino Star Player. In ogni caso arrivederci a novembre.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

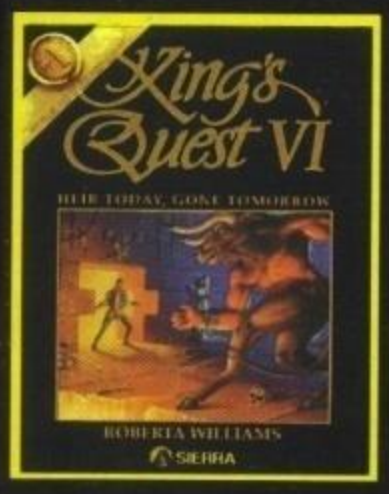
http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTO E' INIZIATO CON

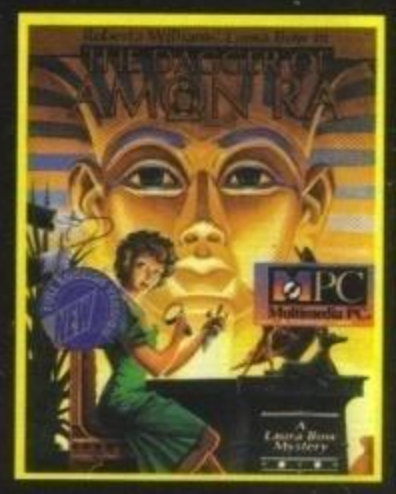
PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO CON

leader CD linea

PC CD-ROM

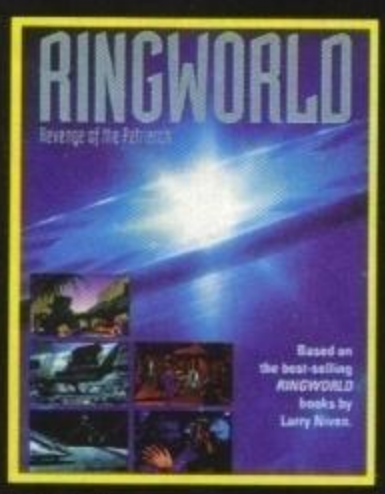


CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.

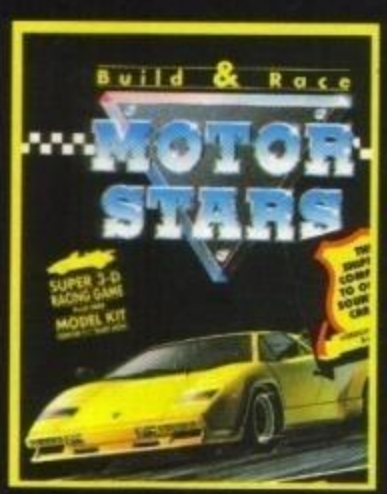


TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

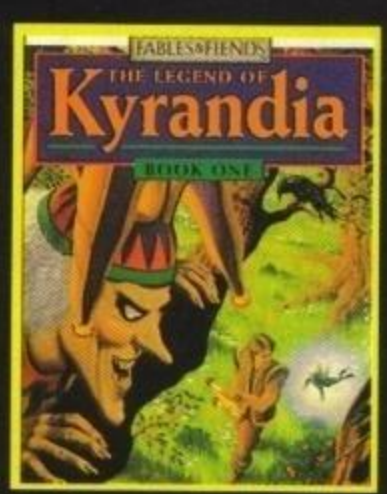
IL TERZO ATTESISSIMO EPISODIO DELLA SERIE DI GIOCO DI RUOLO CHE HA SAPUTO APPASSIONARE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.



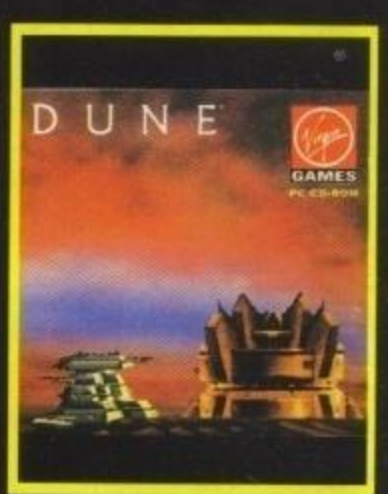
DALL'OMONIMO RACCONTO DI FANTASCIENZA DI LARRY NIVEN UNA NUOVA ENTUSIASMANTE AVVENTURA. CONFRONTATI CON UN MONDO SCONOSCIUTO E LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA.



...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.
NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!



SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.



DAL POPOLARE ROMANZO DI FANTASCIENZA E DALL'INQUIETANTE FILM CON STING UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA.

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

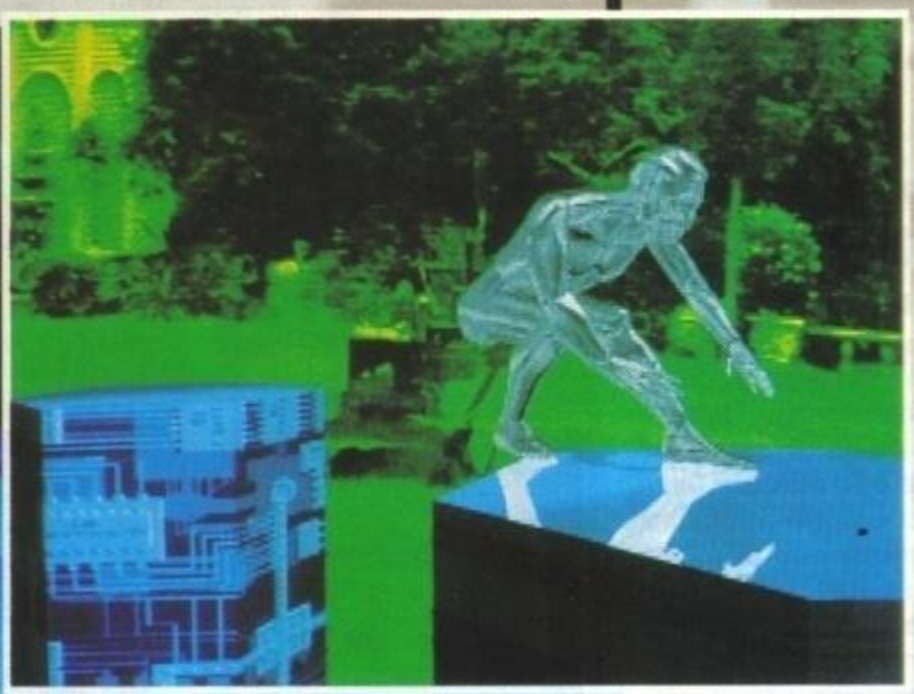
REALTA' VIRTUALE A PORTATA DI CD?

PREVIEW

S.T.O.R.M. SALES CURVE

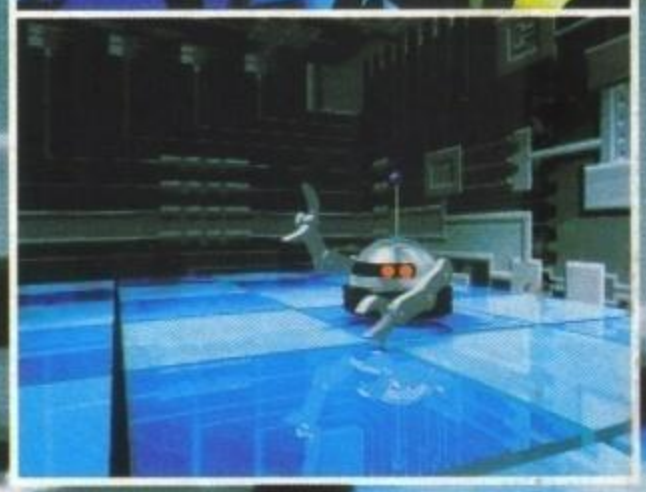
Vi piacerebbe, eh? E invece, per il momento, si tratta della lungamente attesa conversione di The Lawnmower Man che, come da titolo, farà la sua comparsa su tutti i maggiori formati CD.

A occuparsi della realizzazione, al contrario di quanto ci si potrebbe aspettare, non c'è né un colosso come la Ocean né l'U.S. Gold, bensì la Storm, quella stessa casa di software che ci aveva deliziato con Rodland e che con Final Blow mi aveva fatto prendere una cantonata di quelle indescrivibili (ok, Shin, ormai la frittata l'hai fatta, è inutili che continui a tornare sul



luogo del delitto... NdMax). Comunque, chi di voi ha visto il film? Immagino parecchi, visto che si basa su un racconto di Stephen King (così si dice, ma dopo aver letto la novella vedo ben pochi punti d'effettivo contatto, se non ragioni puramente commerciali. NdMax) e che riguarda la Realtà Virtuale; fattori, questi, d'indiscutibile e attuale interesse. Ma bando alle ciance e veniamo al gioco.

La trama ricalca ovviamente quella del film, in cui il protagonista non è altri che il Dr.Angelo, illustre scienziato che grazie alla Realtà Virtuale sta per rivoluzionare il mondo della scienza moderna. Riassumendo possiamo dire che il geniale dottore porta avanti i suoi esperimenti su un essere umano, Jobe, un ragazzo, mentalmente ritardato, che fa il tagliaerbe per vivere. Gli esperimenti riguardano il cervello di Jobe e sembrano sortire gli effetti voluti: Jobe recupera il suo handicap e diventa un ragazzo normale. Ma la sua intelligenza continua a crescere e acquista poteri paranormali (si scopre così che sono facoltà effettivamente risiedenti nel cervello di un uomo e che è sufficiente "risvegliarle"...) che all'inizio usa positivamente. L'agenzia governativa che finanziava il progetto del Dr. Angelo però ci mette lo zampino, sostituendo, a insaputa di quest'ultimo, i flaconi contenenti le sostanze neuro-psicotrope usate dallo stesso professore con delle sostanze a base di adrenalina facente parti del progetto originale, ovvero quello di creare una superarma. Jobe diventa così uno psicopatico dai poteri sovraumani che ha tutta la sana intenzione di conquistare il mondo entrando nella Realtà Virtuale e prendendo il controllo di tutte le maggiori banche dati dell'intero pianeta.



PEAK BLINDER

Questo il nome di un nuovo e acidissimo personaggio che la Storm lancerà sul mercato durante la prossima primavera. Per il momento il progetto è avvolto dal più fitto mistero, quello che possiamo dirvi e che il protagonista sarà un eroe "rave-musical-ecologista" destinato a far parlare di sé anche al di fuori del mondo specificatamente videoludico. Ne riparleremo a tempo debito...

Del gioco vero e proprio per il momento sappiamo ben poco, a parte il fatto che, come detto, vedrà la luce solo sui maggiori formati CD, a cominciare dal CD-ROM del PC (a cui si riferiscono le foto qui corredate), per passare al CD del Macintosh, al CDTV e al Mega CD.

Dunque, sarà strutturato principalmente su tre sezioni completamente differenti l'una dall'altra: puzzle, platform, e in soggettiva (presumibilmente in treddì).

La sezione puzzle comprenderà test di QI, test logici, di matematica, musicali, eccetera eccetera, per quella platform nulla da dire, mentre per quella in soggettiva si dovrebbe trattare delle fasi che riprendono l'utilizzo della Realtà Virtuale presentata nel film.

Lo so che è un po' poco, ma per il momento accontentatevi di sapere che la versione PC CD-Rom uscirà entro la fine di quest'anno, mentre per le altre dovrete aspettare l'inizio del novantaquattro.

Anche se non annunciata, non è affatto da escludere una probabile conversione anche per il CD-32.

SHIN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

All'inizio era il nulla. Gli uomini nuotavano nella muta consapevolezza che qualcosa ancora mancava nella loro esistenza. I giorni (se così si potevano chiamare) si trascinavano stancamente, quando finalmente vide la luce Space Invaders. David Braben lo vide, decise di poter fare di meglio e creò Frontier.

SPAZIO, L'ULTIMA FRONTIERA...

GAMETEK

Ok, ok, forse ho riassunto un pochino bruscamente l'andamento della storia dei videogiochi, ma mi sembrava bello fare un po' il sensazionalista (e comunque a me Pong non è mai piaciuto).
Come mai ci è tornato in mente di parlare di quello che si prospetta come uno dei giochi più ambiziosi di tutti i tempi, il seguito di Elite, l'unico gioco abbastanza coraggioso da tentare di simulare un'intera galassia e così via? La risposta probabilmente entrerà nella storia, tra le Frasi che Fecero Tremare il Mondo, i popoli la ripeteranno come grido di guerra e la sera attorno al fuoco si racconteranno storie di portenti e epiche gesta riguardo a colui che la concepì: "perché ci andava...".
In realtà, Martedì 7 settembre ho avuto l'enorme piacere di metterci effettivamente le mani sopra, ed è stata un'esperienza incredibile. Ricordate tutto quello che vi abbiamo raccontato in proposito? O meglio, ricordate tutto quello che vi abbiamo detto in occasione di quel fantastico articolo completamente incentrato sulle barrette di cioccolato Kinder redatto dal nostro valente Alex? Lasciamo perdere, forse sarà meglio rinfrescarvi la memoria.
Frontier è (sarà... dovrebbe essere...) la diretta evoluzione "anni novanta" di Elite, il famosissimo gioco spazial-commerciale programmato da David Braben e Ian Bell (che fine avrà fatto costui?). L'obbiettivo di questa epopea cosmica era raggiungere un certo livello di "fama" (Elite, appunto, partendo da Harmless - innocuo - passando per Deadly - letale - e così via) facendo un

sacco di soldi con il commercio più o meno lecito, abbattendo astronavi buone o cattive a seconda dell'"allineamento" scelto e combattendo i terribili Thargoid, gli invasori alieni del caso. Il giocatore poteva svolazzare a bordo del suo bravo caccia equipaggiato secondo le sue possibilità per una galassia completamente vuota, eccezion fatta per qualche pianeta gigante inavvicinabile, qualche stella decorativa e delle essenzialissime stazioni spaziali orbitanti, veri e propri bazaar spaziali che facevano più o meno da fulcro per i vostri viaggi.
E Frontier? Ufficialmente sottotitolato come "Elite II" dopo le prime incertezze, promette di essere tutto questo, solo in un'ottica molto più ampia. Elite tentava di simulare ben quattro galassie, limitandosi a rappresentarle con innumerevoli "triadi" immutabili composte da un pianeta con relativa stazione spaziale e una stella a "illuminare" il tutto. Frontier compie quello che gli anglofoni chiamano "quantum leap" (in Italia diciamo "balzo in avanti", ma così è più figo): si limita a simulare una sola, piccola galassia (la nostra), ma per lo meno si sforza di farlo in maniera seria. Ogni stella, pianeta e satellite si trova nel punto dove dovrebbe trovarsi, e tende persino ad assomigliare al suo originale. Beh, ovviamente sto esagerando, ma neanche tanto: la zona del sistema solare & relativo "vicinato" infatti è tale e quale, mentre il resto dello spazio (che non è poco) è stato creato usando dei calcoli probabilistici ritenuti abbastanza affidabili. Cerchiamo di capirci, non è che oltrepassando Plutone vi ritroverete mucchi di pianeti stipati in due metri quadri e cose del genere. Tutto quello che "incontrerete" sarà credibile al cento per cento, e non riuscirete certo a distinguere la zona "progettata" da quella creata matematicamente. E fin qui ci siamo.
Ricordate poi l'aspetto dei pianeti? Degli immensi palloni a tinta unita o sbaglio (stiamo ancora parlando di Elite, sapete)? Dimenticatelo pure. Come potete vedere dalle foto, i succitati corpi celesti hanno anche un aspetto decisamente credibile (senz'altro il massimo che si possa ottenere da questo tipo di grafica), ci sono mari, continenti, giganteschi crateri... E a proposito di continenti e mari, vedete la foto con il pianeta verde e azzurro che troneggia nella parte in basso a sinistra dello schermo? Beh, dovrebbe essere la Terra. Riconoscete la penisola iberica? Riuscite a scorge-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re l'Inghilterra e l'Irlanda? E la penisola scandinava? Bene, ora prometto di non arrabbiarmi, ma qualcuno sa dirmi che fine ha fatto l'Italia? EH? Qualcuno dovrà vedersela con me.

Comunque, in Frontier i pianeti non rappresenteranno solamente una maniera simpatica di arredare una stanza ampia come la galassia: su alcuni di essi, infatti (non le giganti gassose come Giove e Saturno, per esempio) ci si può tranquillamente atterrare, risolvendo finalmente così uno dei più grandi "difetti" di Elite (Damocles mi faceva impazzire grazie alla possibilità di lanciarsi sula superficie dei pianeti... figuriamoci questo!). Potrete così guidare la vostra nave tra le montagne, sopra le città, sugli oceani... Aaargh, mi viene voglia di giocarci solo a parlarne.

Parlando di navi, poi, è d'obbligo ricordare che è possibile cambiare modello: non siete costretti a tenervi il catorcione col quale decollate dal pianeta d'inizio, potete infatti comprarvi altri modelli magari più grossi, potenti e/o veloci o, perché no, semplicemente potenziare quello che avete, trasformandolo così in un veicolo decente.

Un'altra caratteristica interessantissima di questo futuro classico è l'aspetto dei velivoli stessi, che cambia a seconda dell'equipaggiamento presente. Le armi extra, i vari radar e ogni singolo gadget spiccano sulla carrozzeria del vostro bolide spaziale e su quello degli altri, cosa molto utile se state cercando di capire se il vostro avversario sia o meno in grado di spazzarvi via solo guardandovi.

Potrei andare avanti a sbrodolare su questo gioco per una vita... e in effetti lo devo proprio fare, visto che fino ad ora ho scritto sei k e Max me ne ha chiesti almeno sette (o erano otto? Bah, io ne scrivo solo sette).

Una cosa che devo senz'altro fare è descrivervi quello che è successo quando ho effettivamente avuto modo di provarlo. Stavo passeggiando all'interno del Businnes Design Centre al colmo dello stress psicofisico (era il terzo giorno della fiera, Max continuava a correrm davanti e io lo inseguivo con una borsa carica di magliette, cartelle stampa e riviste... Una vera e propria vacanza!) quando scorgo un'Amiga 1200 acceso con uno strano gioco vettoriale che ci girava sopra. Lo stand era quello della Gametek (distributrice Konami, la stessa che si occuperà anche di Batman II e di altri titoli di cui ci occuperemo il prossimo numero), e sull'Amiga troneggiava un cartellone con scritto Frontier. Ora, c'ero già passato davanti numerose volte e avevo SEMPRE visto girare qualcosa d'altro, ma questa volta non ci potevano essere dubbi: era lui, era lui! Mi avvento a lato del monitor (come solo i veri gufi sanno fare, "ehi, ti arrivo al secondo livello? La sai fare la mossa speciale?") e attendo fiducioso. Ben presto, i tizi che si stavano trastullando con il MIO gioco saltano per aria e se ne vanno con aria sconsolata. Mi piazzo davanti alla tastiera, mi godo la sequenza introduttiva cinematografica che darebbe i punti a un qualsiasi Wing Commander e scelgo il punto di partenza (oh yeah, lads, potete scegliere da dove partire e "che genere di gioco giocare"). Dopo un cinque minuti buoni passati a cercare il pulsante per far partire il dannato trabiccolo, la mia mano colpisce inavvertitamente il tasto Return e un paio di fiammelle azzurre partono dagli scarichi. La nave si alza, e parte un messaggio che mi dice che avrei dovuto chiedere il permesso per atterrare e di conseguenza mi viene inflitta una multa di 500 crediti (che non pago). Fuggo nello spazio e comincio ad ammirare il panorama, composto da un gruppetto di corpi celesti. Ritorno sul pianeta di partenza e comincio a sorvolarlo, dappertutto ci sono alberi, montagne fiumi... Lo shock è troppo forte, per sbaglio attivo la compressione massima del tempo e mi ritrovo a centinaia di migliaia di chilometri di distanza. Tiro giù i carrelli, ancora per sbaglio, e un tizio dietro di me sussurra "che animale". Guardo l'orologio e mi accorgo di essere in ritardo. Mollo lì tutto e faccio in tempo a vedere il tizio di prima che resetta la partita e comincia a giocare, faccio un paio di passi e torno indietro per chiedere una cosa a Adrian Cale (PR della Gametek, ex System 3). Il tizio si schianta subito dopo la partenza del velivolo e io ridacchio.

Marco Auletta

P.S.
Ho scritto più di otto k (firma compresa sono 8769 caratteri), Max non mi ucciderà e Frontier dovrebbe uscire ad Ottobre (così dicono loro). Ah, fate conto di non averlo sentito (dovrei dirlo solo nella recensione), ma Frontier è letteralmente stupendo. La grafica si muove dannatamente bene anche su 1200 contando la quantità di poligoni e... Va beh, ci risentiremo in seguito.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK

LA DOMARK INSERISCE IL TURBO...

Anche lei presente come tutti gli anni all'immancabile appuntamento settembrino dell'ECTS, è tempo per la Domark di presentare i suoi nuovi progetti destinati a vedere la luce nei prossimi mesi...

Sulla scia dell'entusiasmo per il secondo posto di Alesi a Monza (disdetta! Se il grande Jean avesse vinto avremmo avuto un bel milioncino in più sul conto delle scommesse inglesi che divido con il Pesca(tori). Peccato... NdMax), occupiamoci subito della nuova simulazione di Formula Uno di cui vi avevamo dato notizia qualche mese addietro, ovvero (per l'appunto) l'attesissimo F1; se siete usuali lettori di ConsoleMania non vi sarà sicuramente scappata l'ottima recensione per Megadrive apparsa sul numero scorso (in cui viene abbondantemente elogiata l'incredibile velocità mozzafiato del prodotto, sicuramente la caratteristica più accattivante per un buon gioco di corsa), e, a giudicare da quanto promette la Domark, le versioni per computer non saranno sicuramente da meno.

Lo sviluppo del gioco è stato affidato ai programmatori francesi della Lankhor, già resosi famosi con l'ottimo Vroom! uscito un paio d'annetti fa. F1 (prodotto ufficiale della FIA Formula One World Championship) punta soprattutto su una velocità e una fluidità di movimenti mai vista prima su computer (è addirittura possibile inserire il "Turbo Mode", sul cui scopo non possono certo sorgere dubbi) e su una serie di opzioni veramente interessanti come la possibilità di giocare in due contemporaneamente (senza rallentare assolutamente il gioco), salvare le migliori prestazioni di ogni gara, cambiare l'assetto della macchina, oltre al tipo di sospensioni e di pneumatici. Anche molti altri aspetti del gioco sono stati tenuti in alta considerazione, infatti la maggior parte degli effetti sonori sono stati accuratamente digitalizzati (con tanto di effetto doppler!), le mappe dei dodici circuiti del campionato mondiale sono state trasportate con la massima precisione possibile, i controlli e le reazioni della macchina sono stati resi incredibilmente realistici (senza comunque influenzare negativamente la giocabilità), e inoltre ogni corridore contro cui gareggerete possiede una propria personalità e delle caratteristiche di guida che lo distinguono evidentemente dagli altri concorrenti.

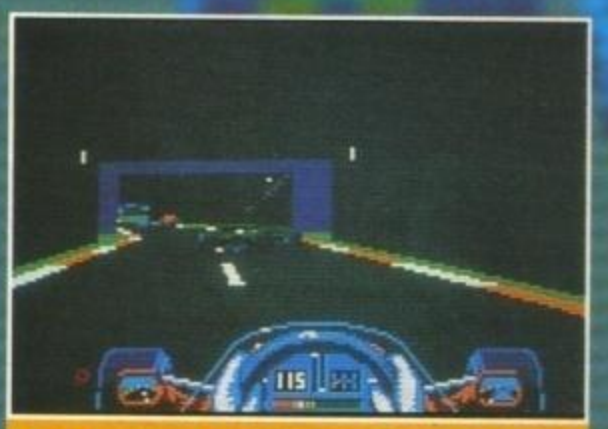
L'uscita della versione Amiga è prevista per la fine di ottobre, mentre i possessori di PC dovranno probabilmente aspettare fin verso la fine dell'anno.

Harrier Assault nello splendore della nuova grafica in SuperVGA.

L'altro grande titolo della Domark, con tutte le carte in regola per diventare uno dei prodotti più originali di quest'anno, è l'incredibile Flight Simulator Toolkit; avete mai desiderato progettarvi tutti da soli il vostro aviomezzo preferito (aereoplano, elicottero, ufo (?!?)), farlo volare in Africa, in Antartide o addirittura sulla vostra villetta in campagna, armarlo di tutto punto e fargli abbattere il Taj Mahal oppure riempirlo di animali vari e farlo atterrare sull'arca di Noe? Beh, se l'idea vi ispira vi assicuro che potrete fare veramente tutto questo e molto molto di più.

Praticamente il programma sarà diviso in cinque parti principali, ovvero la creazione del terreno, il design degli oggetti, la banca dati, l'editor del pannello degli strumenti dell'abitacolo e infine il controllo sulla dinamica delle missioni: nella prima parte potrete costruire il mondo su cui volerete facendo crescere le montagne, scorrere i fiumi o creare addirittura imponenti complessi geomorfi come il Grand Canyon (lo spazio a vostra disposizione è veramente immenso), tutto questo lavorando direttamente con l'ausilio di una finestra a tre dimensioni; le possibilità in questo campo sono veramente infinite e limitate soltanto dal tempo che gli dedicherete. E' inoltre possibile basarsi su dei dati geografici di alcune parti della terra realmente esistenti che vi forniranno un'ottima piattaforma di partenza.

La seconda parte (sicuramente la più interessante), vi permetterà di creare qualsiasi oggetto vogliate, da aereoplani a palazzi, dagli armamenti alle cassette della posta; per far ciò potrete sfruttare un incredibile editor semplice e rapido che, sfruttando la rappresentazione a "Wire-Frame" (in cui i contorni tridimensionali dei vari oggetti sono rappresentati con una rete di linee spezzate) rende molto semplice alterare alcuni particolari o creare delle nuove forme dal nulla. Se proprio non riuscite a realizzare niente di decente vi viene in aiuto la banca dati, la quale contiene centinaia di oggetti militari, civili e storici pronti da



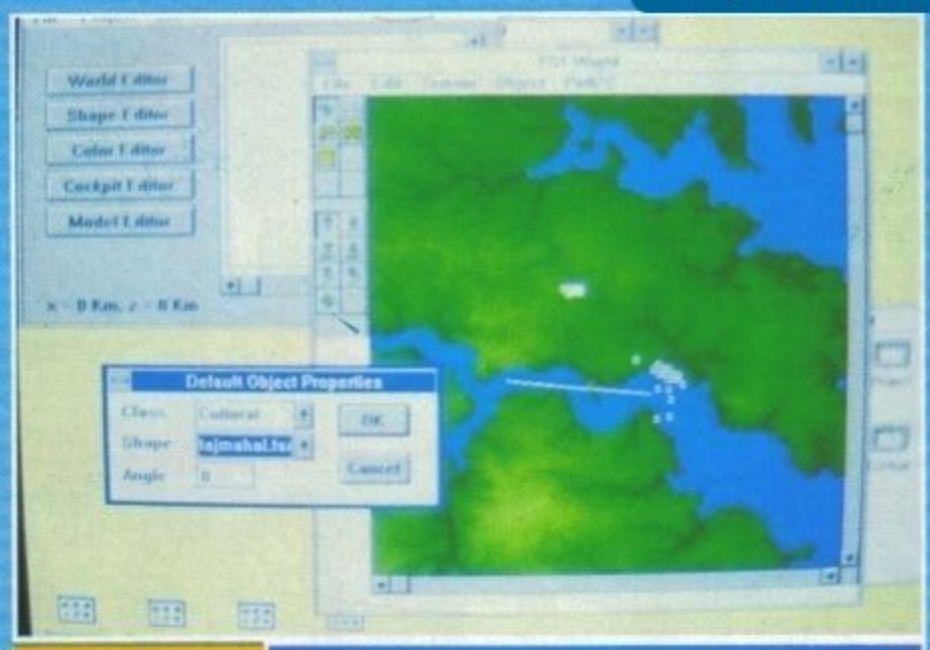
Tre immagini della versione per Amiga di F1. La versione per Megadrive ha strappato consensi dalla stampa di tutta Europa, con un sonante 94% anche su Consolemania, sapranno le versioni per computer bissarne il successo?

http://www.oldgamesitalia.net/

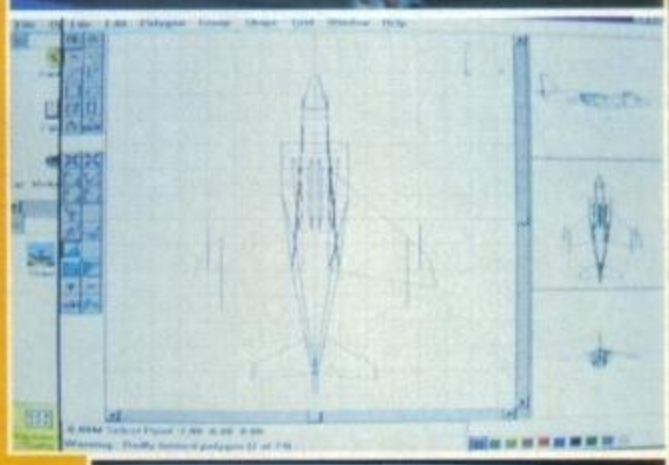
http://www.oldgamesitalia.net/

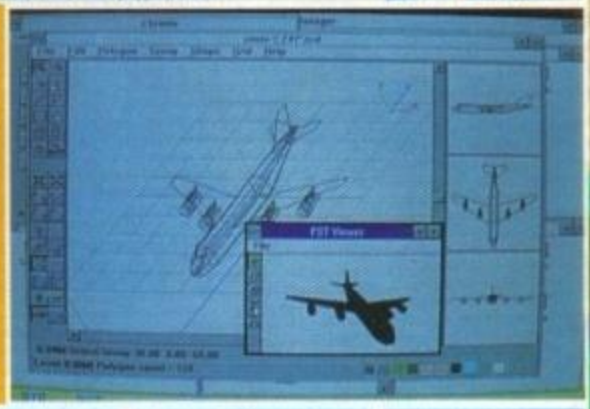
http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW



Una foto della nuova versione in VGA di Lords Of Midnight III, disponibile per PC entro la fine del mese.





Un'occhiata ad alcune delle incredibili qualità del nuovissimo Flight-Sim Toolkit per PC, uno dei prodotti più interessanti annunciati per quest'autunno.

essere direttamente utilizzati o ritoccati completamente a vostro piacimento (che bello, un U-Boat con le ali!).
Dopo aver modellato l'esterno del vostro nuovo aviogetto potrete mettere le mani anche sul suo pannello dei comandi, introducendo a vostro piacimento vicino all'altimetro e al radiogoniometro automatico gadget come il termometro e il pupazzetto portafortuna (sempre che vi rimanga spazio tra le centinaia di indicatori con le sigle più strane e sconosciute), assicurandovi così una personalizzazione totale del gioco.
L'ultima parte è dedicata alla dinamica del simulatore, ovvero come i vari oggetti che avete costruito interagiscono con il resto dell'ambiente; potrete scegliere la velocità massima, la direzione e il comportamento dei vari mezzi nel vostro mondo, pianificando inoltre le varie missioni che dovrete sostenere.
A questo punto non vi resta che salvare tutto su disco e giocarlo o spedirlo direttamente a un vostro amico (il Toolkit da questo momento in poi non sarà più necessario) creando così il primo simulatore di deltaplano o di qualsiasi cosa volante vi passi mai per la testa, tanto ogni particolare è completamente a vostra discrezione. Per i più pigri sono naturalmente già presenti un sacco di missioni selezionabili, oltre che eventualmente editabili a vostro piacimento.
Il prodotto finale dovrebbe essere disponibile per PC verso la fine di novembre (altre versioni non sono state annunciate) e i requisiti necessari saranno almeno un 386 16 MHz, Windows 3.0 (da cui si potrà agevolmente controllare le varie opzioni), una VGA, 640K di memoria minima e 2MB di memoria espansa.
Il terzo titolo di cui ci occupiamo è la nuova versione riaggiornata di Championship Manager, è stata anche annunciata una versione italiana del gioco, che certamente non potrete lasciarvi sfuggire...
A metà autunno verrà anche pubblicato Super VGA Harrier, una versione migliorata del già famoso AV8B Harrier Assault che sfrutterà al massimo le capacità grafiche del vostro PC; la risoluzione di montagne, vallate, costruzioni e aerei nemici è stata praticamente raddoppiata rendendo la visione dal vostro cruscotto limpida, pulita e fluidissima. I vari oggetti saranno visibili da decine di miglia di distanza con una chiarezza veramente strabiliante, e inoltre la sensazione di lontananza sarà resa in un modo veramente impeccabile, trasformando così un gioco di per sé già molto buono in una vera opera d'arte: se non lo avete ancora comprato credo proprio che sarà l'ora di prendere l'ipotesi veramente il considerazione.
L'ultimo prodotto di cui parliamo questo mese è Lords of Midnight III - The Citadel, uscito un sacco di tempo addietro e che viene ora riproposto con grafica VGA migliorata e ritoccata; molti panorami sono stati ottenuti con processi di ray-tracing, i paesaggi sono realizzati con un generatore di frattali che occupa più o meno 8 Gigabytes di memoria (!?!), attraverso un complicato controllo delle luci gli oggetti in lontananza come montagne e alberi sembrano svanire poco a poco all'orizzonte con un effetto grafico veramente coinvolgente, le palette grafiche cambiano di tonalità durante il giorno per dare l'idea del passaggio delle ore e persino gli effetti delle varie stagioni sono visibili, con tanto di neve che cade in inverno e pozzanghere in primavera.
Ecco fatto, questo è proprio tutto dalla Domark; peccato che l'ECTS ci sia solo due volta all'anno... (Vero Max?).

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

videogames AMIGA PC

PERGIOCO ®

speciale videogame del mese

Videogames in arrivo

CD ROM

COATES
DAY OF TENTACLE ITALIANO
EMPIRE DELUXE
FINE ART
KLOTSKY
MARIO IS MISSING
MAD DOG MC CREE
NAPOLEONICS
OFFICERS BOOKCASE
PENTOMINO
PUBLIC ARTS
RETURN OF THE PHANTOM
SPACE APOLLO
SUPER GAMES FOR DOS
SUPER GAMES VOL.2
TERRORIST GROUP
USA WARS WWII
VICTOR VECTOR 1

PC

ACES OVER EUROPE
AFRICAN TRAIL SIMULATION
B WING (esp. X WING)
BODY BLOWS
DARKSIDE
DRACULA
FLIGHT SIMULATOR 5
GOAL
HUMANS INSULT TO INJURY
KING'S QUEST VI ITALIANO
LINKS 386 MAUNA KEA
MIND CASTLE
PATRIOT ITALIANO
PRIVATEER
SHADOW CASTLE
SILVER SEED (esp. Ultima)
SIM CITY CLASSIC
TOM LANDRY FOOTBALL
V VICTORY IV
WARLORDS II
WING COMMANDER ACADEMY

AMIGA

COMBAT AIR PATROL
DRACULA
HIRED GUNS

MACINTOSH

CAESAR PALACE
CARRIERS AT WAR
OMAR SHARIF
PATHWAY TO DARKNESS
SIM CITY CLASSIC

console e miniature ... tutti i giochi

CD ROM

CD ROM PC

giochi

B17 FLYING F. & SILENT SERVICE	99900
BATTLE CHESS	99900
BETWEEN HEAVEN AND HELL II	79900
BLUE FORCE	109900
CARMEN SANDIEGO DE LUXE	99900
CAUTIOUS CONDOR	89900
CD GAME PACK II	99900
CONAN THE CIMMERIAN	99900
CRYSTALIA	149900
CYBERNETIC RANGER	79900
DAY OF THE TENTACLE	109900
DUNE	169900
EYE OF THE BEHOLDER III	69900
GAMES 1993	49900
GUNSHIP 2000	99900
INCA	149900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JUST GAMES! JOYSOFT	29900
JUTLAND	139900
KING'S QUEST V	79900
KING'S QUEST VI	69900
LOOM	69900
LORD OF THE RINGS	139900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	59900
ROTOR	99900
SECRET OF MONKEY ISLAND	59900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99900
SHAREWARE 2 THE MAXX	39900
SHAREWARE APRIL 1993 Vol. 1	49900
SHAREWARE AVALANCHE	79900
SHAREWARE HEAVEN	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.I	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.II	149900
SHERLOCK HOLMES VOL.III	149900
THE 7th GUEST	139900
THE DAGGER OF AMON RA	109900
ULTIMA I-VI	79900
ULTIMA UNDERWORLD I & II	169900
UP ALL NIGHT	79900

curiosità varie

ADA	49900
ADVENTURES	79900
AMERICAN HISTORY Vol. 1	109900
BEST OF STOCK VIDEO	219900
DARWIN	149900
ELECTRICITY & MAGNETISM	79900
FAMOUS FACES	169900
FRACTAL ECSTASY	79900
FULL BLOOM	69900
GIF IT NEWS	49900
GROOVES	249900
KGB-CIA WORLD FACTBOOK	79900
LAN MASTER	69900
MARS EXPLORER	99900
MEGACLIP	39900
NATURAL WONDERS VOL.2	129900
OCEAN LIFE Western Pacific	69900
PANORAMIX CD	239900
PC GRAPHICS ANIMATION FESTIVAL	49900
POWER TOOLS	109900
PROJECT GUTEMBERG	49900
QUICKTOONS	89900
SPACE IN MOTION	169900
SPACE TIME AND ART	169900
SPORTS IN MOTION	169900
THE ANIMALS!	49900
TIME ALMANAC 1992	229900
TROPICAL RAINFOREST	69900
U.S. PRESIDENT	79900
VIDEOS FOR WINDOWS	69900
WORLD ATLAS	99900

CD ROM Macintosh

BEAUTY AND THE BEAST	109900
HELL CAB	189900
HOW COMPUTERS WORK	139900
IRON HELIX	169900
QUICK TIME: THE CD 1993	79900
SPACESHIP WARLOCK	159900
WHO KILLED SAM RUPERT	79900

BOARDGAMES e Roleplayers

Videogames CABINA PILOTA PC

i prezzi possono variare

AUTO	
GRAND PRIX	109900
CARRI ARMATI	
M1 TANK PLATOON	39900
COMPILATION	
COMBAT CLASSICS	89900
FANTASCIENZA	
ARMOUR GEDDON	79900
BATTLETECH POWERHITS	79900
EPIC	79900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129900
STARGLIDER 2	24900
X WING	119900
X WING IMPERIAL PURSUIT	79900
XENOBOTS	79900
VOLO BELLICO	
AIR COMMANDER	89900
AIR WARRIOR II	99900
ACES OF THE PACIFIC	99900
ACES OF THE PACIFIC WWII:1946	69900
AIR COMBAT Chuk Yeager's	79900
AV-8B HARRIER ASSAULT	99900
B17 FLYING FORTRESS	99900
BIRDS OF PREY	109900
DOG FIGHT	139900
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	89900
F-15 STRIKE EAGLE III	109900
F-19 STEALTH FIGHTER	49900
FALCON 3.0	109900
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	69900
FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.	89900
HARRIER JUMP JET	109900
JETFIGHTER II	89900
JETFIGHTER II MISSION DISK	69900
MIG-29M SUPERFULCRUM	79900
REACH FOR THE SKIES	99900
RED BARON	99900
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99900
STRIKE COMMANDER	119900
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	89900
TORNADO	99900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119900
COMANCHE MISSION DISK 1	79900
GUNSHIP 2000	89900
GUNSHIP 2000 SCENARIO	69900
VOLO CIVILE	
A320 AIRBUS	99900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT	99900
ATP HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY ADV.	49900
ATP SCENERY COLLECT. CALIFORNIA	99900
ATP SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN	99900
ATP SCENERY DISK 12	49900
ATP SCENERY DISK 7	49900
ATP SCENERY DISK 9	49900
ATP SCENERY DISK WESTERN EUROPEAN	49900
ATP SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.	49900
ATP USA EAST	119900
ATP/FS AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY	79900
ATP/FS AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER	89900
ATP/FS ATP SCENERY DISK ITALY	119900
ATP/FS INSTRUMENT PILOT SCEN. WEST	159900
STUNT ISLAND	129900

negozio — PERGIOCO **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il nome Wonder Dog per alcuni di voi suonerà completamente nuovo, ad altri, invece, dovrebbe essere decisamente più familiare. Dove l'avete già sentito?

CORE DESIGN LIMITED

Vi do un indizio: Mega CD...
Wonder Dog infatti è stato uno dei primi titoli a vedere la luce quando il Mega CD era ancora per molti uno sconosciuto, e per essere sinceri è stato uno dei primi titoli che valesse la pena acquistare per la suddetta macchina. Intendiamoci, non era niente di galattico e ultraspettacolare che necessitasse veramente dell'utilizzo di un CD (a parte naturalmente le solite mega-animazioni sparse qua e là), ma il suo aspetto tondeggiante e la sua giocabilità così elevata rendevano questo platform uno dei più belli mai apparsi sulla console di casa Sega.
E se adesso vi dicessi che la versione Amiga non c'entra un tubo con quella Mega CD? Ok, ok, stavo scherzando. Si tratta esattamente dello stesso gioco. Siete più tranquilli ora? Siete già caldi? Ehm... Come detto Wonder Dog è un platform a scorrimento multidirezionale, e ha come protagonista il cane di Wonder Woman, Wonder Dog per l'appunto. Ma cominciamo dall'inizio...
Il Generale Von Ruffbone è un disgraziato, e fin qui non mi sembra ci sia nulla di strano. Dicevo che è un disgraziato perché insieme alle sue truppe di cani-guerrieri viscidi, schifosi e putrescenti ha intrapreso un lungo viaggio di conquista, ed estendere così il proprio dominio su tutto l'universo conosciuto. Mentre le sue truppe avanzavano portando il loro attacco sul tranquillo pianeta K9, un giovane cagnolino riuscì a fuggire, infilandosi in una capsula spaziale e facendosi catapultare il più lontano possibile, tutto questo portandosi dietro l'ultra-top secret siero "Wonder". Ora, secondo voi, dove poteva essere catapultata la capsula spaziale se non sul nostro caro e dolce pianeta Terra? Te pareva...

Ad anni luce di distanza dal suo beneamato pianeta madre il nostro amico Fido (è squallido, lo so!) ingerisce il siero "Wonder" e, guarda un po' che strano, si trasforma in Wonder Dog: un essere sovracanino (e non significa che si trova sopra un canino, tantomeno sopra un molare o un incisivo, ma che è un essere soprannaturale, se fosse stato un uomo avrei detto sovrumano, ma siccome è un cane...) dalle superdoti, come grandi salti, corse folli e lancia stelle energetiche che fanno un sacco male. La sua avventura comincia dunque a Bunny Meadow, sulla Terra (nota località turistica Statunitense popolata da una strana specie di conigli che si divertono a disputare tornei di Tennis), per proseguire poi sulla Luna, sul pianeta Weird e sul pianeta Foggia (giuro che non me lo sono inventato, sulla press release c'è scritto proprio così), per giungere infine a casa propria sul pianeta K9 e sconfiggere il generale Von Ruffbone e le truppe di cui sopra.
Sicuramente vi sareste chiesti, ma perché combinare tutto questo macello? Non era più semplice prendere direttamente il siero su K9 e combattere? Ebbene no. Semplicemente per il fatto che Fido era completamente inesperto e doveva fare pratica prima di partire all'attacco. E chi meglio della sua ex-padrona Wonder Woman avrebbe potuto insegnargli l'arte di fare il supereroe? Ok, Wonder Woman non centra, ma il concetto è lo stesso...
Il demo da noi visionato è costituito da un solo livello, quello dei sotterranei, tuttavia è completo sia per quanto riguarda l'aspetto grafico, sia per l'implementazione dei vari nemici e della colonna sonora, il tutto, bisogna dirlo, veramente di ottima fattura. L'aggiornamento dello schermo è al cinquantesimo di secondo, c'è il parallasse, ci saranno più di quattrocento alieni differenti da accoppare e il personaggio principale può contare su più di cento frame d'animazione.
Comunque, alla fin fine i mondi da esplorare saranno ben sette, ognuno dei quali suddiviso in diverse zone. Ci saranno oltre sessanta stanze bonus e due livelli nascosti tutti da perlustrare, e questo potrà accadere ben prima di quanto voi stessi possiate immaginate: verso la fine Ottobre.
La recensione sul prossimo numero, speriamo.

SHIN

CORE NEWS

Approfitto di questa preview di Wonder Dog per annunciarvi gli altri titoli presentati dalla Core all'ECTS londinese. Dunque, Blastar e Blob sono già stati entrambi recensiti sullo scorso numero e li potete tranquillamente trovare nei negozi specializzati; per ottobre, oltre a WONDER DOG, sono previsti anche CYBERPUNK (tre ragazzini vagamente nipponici, con tanto di testone, che vanno in giro per lo schermo con uno scopo ancora non ben definito... non è che ci abbia entusiasmato più di tanto, a dire il vero. NdMax) e l'ormai mitico DARKMERE che ha così superato l'anno netto di ritardo... A novembre dovrebbe invece vedere finalmente la luce BUBBA'n'STIX e DARKSTONE, di cui al momento non si conosce ancora nulla. Per la fine dell'anno potrebbe vedere la luce anche l'atteso seguito dell'ottimo HEIMDALL (nelle versioni Amiga e PC, mentre tutti i titoli precedentemente indicati sono esclusivamente per la macchina di casa Commodore), mentre previsto per i primi mesi dell'anno prossimo vi cito anche tale UNIVERSE, che si vocifera essere il seguito di Curse Of Enchantia. Nuove notizie sui prossimi numeri.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPLETE MANS LIES

ONE STEP BEYOND

FEATURING

COLIN CURLY™

LA PAZZIA PIÚ COMPLETA STA DI CASA A...

ONE STEP BEYOND!

DOVRESTE ESSERE MATTI PER PERDERLO.

PC 286 O SUPERIORI

AMIGA 1 MEGA

PC

ATARI ST

AMIGA

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

COLIN CURLY IS A TRADEMARK OF SMITHS CRISPS CRISPS LIMITED © SMITHS CRISPS LIMITED

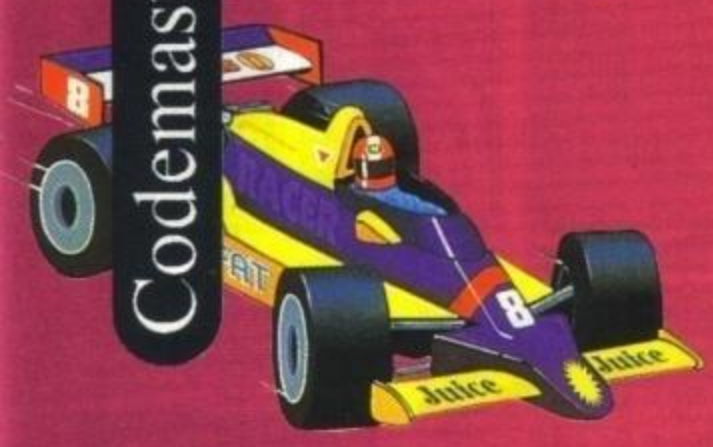
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROVETTURE A TUTTO GAS

PREVIEW



Vi piacciono le miniature? Siete amanti di tutti gli oggetti che contengono "micro" all'interno del proprio nome? Benone, allora potete svuotare la vostra casa dai mini detersivi e potete cominciare a sperare che Micro Machines sia un bel gioco.

Vi ricordate le Micro Machines? Massì, quelle simpatiche macchinuzze che tanta tenerezza hanno fatto un paio di anni fa, e che ritraevano le più gloriose e famose automobili di tutti i tempi; rimpicciolite di un centinaio di volte, certo, ma mantenendo invariata sia la forma (beh, quasi) che il fascino di quelle in scala 1/24 o addirittura di quelle 1/8 (ora che ci penso, però, mi sembra di ricordare che fossero leggermente più tozze delle loro cugine a scala meno ridotta).

In poco tempo queste macchinine ebbero un successo strepitoso, e quindi iniziò la speculazione che accompagna tutti i prodotti di successo che si rispettino; arrivarono quindi le macchinine fluorescenti, quelle che cambiavano colore quando venivano messe a contatto con l'acqua, quelle che potevano illuminare i fari con una semplice pressione, e così via; le macchinine avevano però anche bisogno di un ambiente consono alle loro dimensioni, e allora vennero commercializzate le varie città che si trasformavano in una valigetta, i porti per far girare i motoscafini, e gli aeroporti per far decollare gli aeroplanini; mi stupisco solo che non abbiano fatto il piccolo rottamaio per depositare tutte le piccole macchinine finite inavvertitamente sotto i piedi di qualcuno!

Ad ogni modo, questa moda sembrava essere ormai passata, dico sembrava, perché la Codemasters, che ha deciso di lanciarsi nel mondo del software a prezzo pieno, dopo anni di budget, decide di rispolverare le nostre piccole macchinine alle prese con degli intricati e quantomai insoliti circuiti (tra l'altro mentre sto scrivendo questa recensione è già uscita la versione per Mega Drive, nel complesso veramente valida).

Occupiamoci quindi di questo Micro Machines, del quale abbiamo visionato un versione dimostrativa per Amiga. Come avrete potuto capire dalle foto, si tratta di un gioco di corsa con la classicissima visuale dall'alto del tipo di Super Cars II, o se preferite dell'imminente OverDrive, con la variante che questa volta i programmatori hanno ben pensato di inserire i piccoli bolidi nel loro ambiente naturale: ci sarà quindi la pista ambientata fra i banchi di scuola, correndo e districandosi tra quaderni, righelli, gomme, ecc; quella sulla spiaggia, ovviamente alla guida di mini jeep, facendo attenzione a palette, enormi orme di piedi, sporadiche pozze d'acqua, e così via. Gli scenari in cui gareggerete saranno svariati, come tavoli da biliardo, tavoli pieni di attrezzi da lavoro... Anche se l'unico che graficamente mi ha lasciato soddisfatto è stato quello del patio; gli altri infatti sembrano disegnati con troppa frettolosità e scarso uso dei colori (se paragonati a quelli per Megadrive, che possiede anche un buon parallasse); ad ogni modo la versione fattaci gentilmente reperire è ancora in fase di lavorazione e quindi tutto si può migliorare.

Il gioco sarà indubbiamente ricco di opzioni, annoverando tra l'altro la possibilità di giocare in due, anche facendo un insolito testa a testa con un compagno o con il computer. Mi spiego meglio: la gara in questione si svolgerà con sole due macchine sul tracciato, una delle due macchine sarà la vostra, l'altra no (hehe...); dopo essere partiti, il vostro scopo sarà quello di far risucchiare il mezzo avversario fuori dallo schermo, lo scrolling, infatti, seguirà la macchina in vantaggio (giocatore umano o computer che sia), facendo così esplodere il vostro avversario qualora raggiunga il margine dello schermo. A questo punto alla macchina conduttrice verranno assegnati dei punti bonus, e la gara ricomincerà vedendo i due automezzi schierati fianco a fianco; il vincitore alla fine sarà colui che avrà totalizzato otto punti bonus, oppure chi finirà il numero dei giri in vantaggio.

Sotto l'aspetto giocabilità devo dire che se la cava molto bene; certo, alcuni mezzi sono decisamente difficili da controllare (vedi macchine da rally), mentre altri vanno un po' troppo piano (come i carri armati, che tra l'altro possono sparare cannonate), ma tutto sommato ci si diverte, specialmente giocando in due o scegliendo di gareggiare testa a testa.

Una data di uscita attendibile ancora non c'è stata segnalata, ma non dovrebbe essere poi troppo lontana...

Raffaele Sogni

COSMIC SPACEHEAD

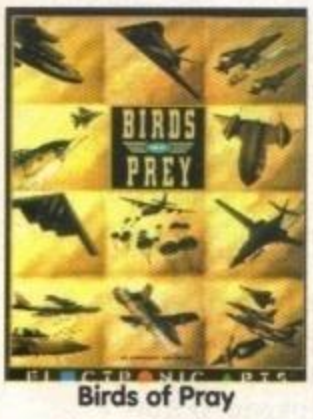
E' questo il titolo del secondo prodotto Codemasters presentato alla fiera. Si tratta di un bizzarro mix fra un adventure game per bambini e un divertente platform-game; il vostro compito sarà infatti quello di risolvere tutta una serie di enigmi dislocati in varie regioni di una mappa, e per fare questo dovrete appunto spostarvi di locazione in locazione affrontando tutte le difficoltà che il percorso vi presenterà. Cosmic Spacehead sarà disponibile per Amiga verso Natale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDEN

MS-DOS

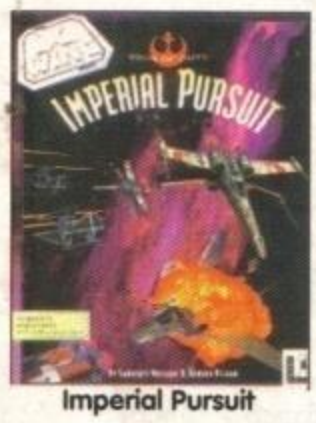


Birds of Pray

Titolo	Lire

Simulazione/ Adventure

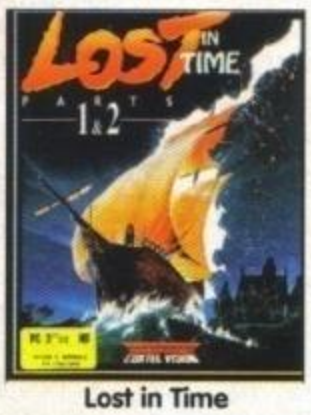
A-Train 99900
A-Train cost.Set 39900
Aces of pacific.....99900
Aces of Pacific Data 59900
Air Commander.....89900
Airbus A320.....99900
Alone in the dark ...109900



Imperial Pursuit

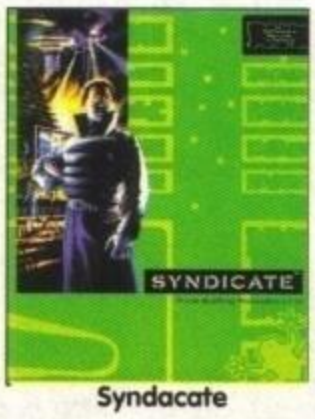
Amazon.....119900
Ancien. art of Sky..129900
Another World 79900
Ashes of Empire.....99900
ATAC.....99900
AV8B Harrier Ass. ...99900
B17 Fling Fortess....99900
Battle chess 400.....99900
Birds of prey.....109900
Campaign.....89900
Car & Driver 89900
Castless II 89900
Championship M. 59900
Civilization.....99900
Comanche Max O. 119900
Comanche Data .....
Cruise for a Corps..79900
Dark Half 89900
Darklands.....129900
Day of Tentacle.....119900
Dominium.....109900
Dragons L. 3.....99900
Dune.....79900
Dune II.....89900
Dylan dog.....79900
Dyna Blaster.....79900

Elvira 2 89900
Empire.....69900
Eye of Beholder II....69900
Eye of beholder III .....
F1 Grand Prix.....109900
F117 Night.....89900
F15 Strike eagle 3..109900
Falcon 3 109900
Falcon 3 Data D. 69900
Fascination.....59900



Lost in Time

Goblins 2.....79900
Grand prix unl. 79900
Great naval battle....99900
Gunship 2000.....89900
Gunship 2000 data..69900
Harpoon 1.2.1. 89900
Harpoon data d. 79900
Harpoon battle s.3...49900
Harpoon battle s.4...49900
Harpoon scen.edit...49900
Harrier jump jet 109900
Hook.....69900
Inca 109900
Incredible machine 109900
Indiana J. arcade 79900



Syndacate

Indiana J. Fat of A. 109900
Jetfighter II data d. ..69900
KGB.....89900
King's Quest V 99900
King's Quest VI 119900
Laura Bow II.....99900
Legend of kyrandia..89900
Legend of valour ...109900
Loom 69900
Lord of rings II 99900
Maniac Mansion 79900
Mantis.....129900

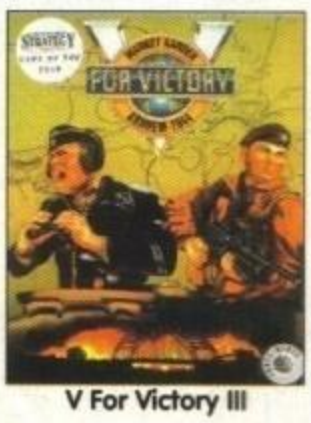
Virtual Pilot

MACH 1

Top Star

Pc Fighter

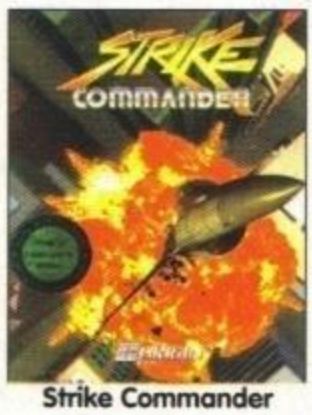
Mario is missing 99900
Might & Magic IV...119900
Moonstone 69900
Monkey island 89900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
NFL 69900
Pacific islands 79900
Pacific wars 119900
Police quest.....109900
Populous II 99900
Power monger.....89900
Quest of Glory 3 99900
Red baron data d. ...79900
Rex nebular.....119900
Rome ad92.....89900
Sfide invernali.....79900
Sherlock holmes....109900
Shuttle 99900
Sim Ant.....89900
Sim Life 99900
Spce Quest IV.....99900
Space quest V.....119900
Special Forces 99900
Star control II.....99900



V For Victory III

Star Treck 99900
Strike commander.129900
Stunt island 129900
Supership.....59900
Supertetris.....89900
Task Force 129900
Test Drive III.....89900
Tex Willer 79900
The manager.....79900
The summoning 89900
Ultima IV.....129900
Ultima trilogy II 129900
Ultima underworld .129900
Ultima underworld2129900
V for Victory.....109900
V for Victory II.....109900
Veil of darkness.....119900
Waxworks.....89900
Willy beamish.....99900
Wing Commander2 .99900
X-Wing 129900

World tennis champ 79900
Yeager air comb.....79900



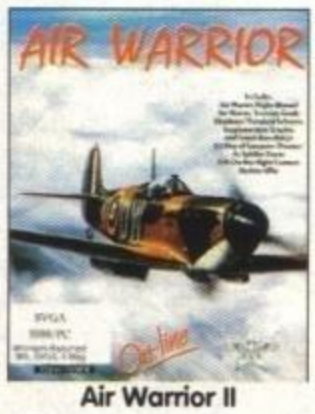
Strike Commander

Budget

Carrier command 24900
Crazy cars II 24900
Go for gold 24900
Golden axe.....24900
Knight force.....24900
Indy last crusade.....24900
Italia 90.....24900
Microprose Soccer ..24900
Murder.....24900
Out run 24900
Panza kick boxer.....24900
Pinball magic.....24900
Pitfighter.....24900
Rack'em 24900
RBI 2 24900
Rick Dangerous 2....24900
Savage 24900
Starglider 2.....24900
Streetfighter.....24900
Super off road 24900
Wild street 24900

Arcade/azione

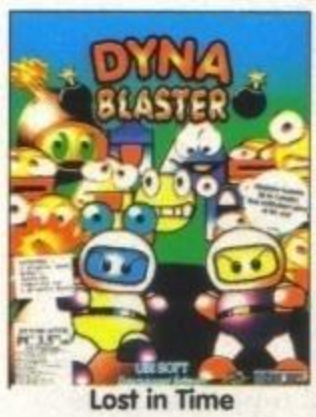
1st Chess tutor 99900
3d World Boxing.....79900
3d World Tennis 79900



Air Warrior II

American tail 89900
Arma letale 3.....49900

Catch 'em 49900
Cool Crock Twins....49900
Cool World 49900
Cover Girl poker.....69900
Crazy cars 3.....69900
Double dragon 3.....49900
Espana games 92 ...69900
Euro Soccer 49900
European Champ 9279900
Extasy 69900
Fire King.....99900
Gazza II.....39900



Lost in Time

Gods.....49900
Home Alone 2 89900
Humans.....59900
Joe & Mac 69900
Jhon madden II 109900
JP Papin's goal bu. .89900
Leeds United 49900
Lemmings 2.....89900
Legend of Myra 59900
NCAA Basket 79900
Nicky Boom 79900
Putt Putt 89900
Robocop 3.....79900
Simpson 49900

Sleepwalker.....49900
Space Crusade 49900
Street Fighter 2 69900
Summer challenge ..79900

Lost in Time

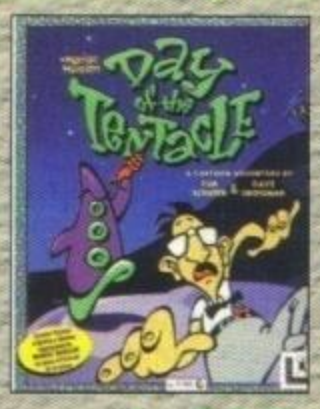
Super Cauldron.....49900
Trivial Pursuit 79900
Trolls 49900
Winter Sport 92 49900
Wreastling WWF 49900
Manchester United ..29900
Pro tennis tour.....29900

OFFERTISSIME & GIOCHI MS-DOS

Neuro Mancer 19900
Top Gun 9900
Star Fleet I.....14900
688 Attack Sub.....19900
Chuck Yeager 19900
Phm Pegasus 14900
G.S.Bridge 9900
Battle Chess 19900
Empire.....14900
W.Tour Golf 9900

Offerta Valida fino ad esaurimento Merce

The Day Of Tentacle



Gli Edison sono tornati. Tentacolo viola l'ultima creazione del Dott.Fred, vuole conquistare il mondo solo tu puoi fermarlo. Viaggia attraverso il tempo con tre eccentrici personaggi in questa avventura grafica veramente stravagante in stile cartone animato e con più di 100 stupendi effetti sonori.

L.119.900

**** STREET FIGHTER II PC DISPONIBILE L.79.900 ****

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 -19:30 ORARIO CONTINUATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

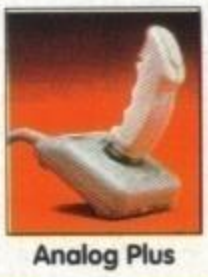
http://www.oldgamesitalia.net/

ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

Mega Star

Super Charger

Super Star


Analog Plus

Bat Handle

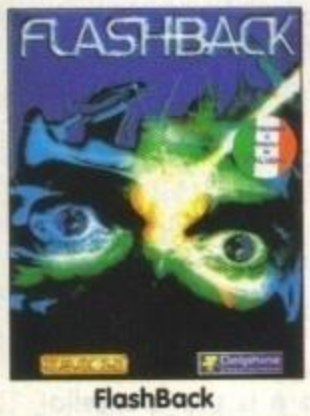
Sting-Ray

AMIGA

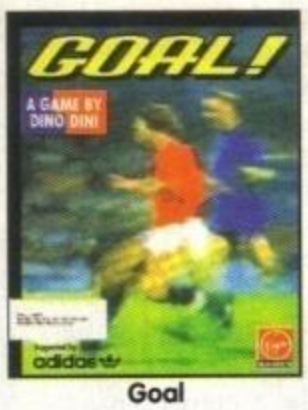
Titolo	Lire

Budget

Boxing manager 24900
Bubble bobble 24900
Carrier command.....24900
Crazy cars II 24900
Flimbo's Quest 24900
Gazza super socc....24900
Ghouls'n Ghosts.....24900
Go for gold.....24900
Golden axe 24900
J.k.Squash.....24900
Knight Force 24900
Microprose soccer ...24900
Murder 24900
Ninja Remix 24900
Out run Europa.....24900
Panza Kick boxer 24900



FlashBack



Goal

Prince of persia 24900
Pro tennis tour 24900
Raimbow island.....24900
RBI 2 24900
Rick dangerous 2 24900
Robocop 2 24900
RVF Honda.....24900
S.Monaco GP 24900
Savage 24900
Strider 2.....24900
Terminator 2 24900
Turrican II 24900

Arcade/Azione

3d World boxing 69900
3d World Soccer.....69900
3d World Tennis 69900
Addams family.....39900

AMIGA CD 32

Caratteristiche Tecniche:
Processore: Motorola 68EC020 14Mhz.
Memoria: 2Mb Ram 32 bit, 1Mb Rom.
Uscite: RFAntenna, Videocomp., SVHS, 2 Uscite Stereo.
Porte: 2 Joypad, Epansione MPEG FMV, Tastiera,Cuffia.

L.699.000
Disponibile.

Body blows 69900
California Games II..39900
Cattivik.....49900
Chaos engine 59900
Cool World.....49900
Dribbling 49900
Euro football C.....49900
Euro Soccer.....49900

The Lost Vikings

Extasy.....59900
Fire & Ice 49900
Fire Force 49900
Humans 59900
Joe &mac 49900
Liverpool.....49900
Leeds united.....49900
Lemmings 2.....69900
Lion Heart.....59900
Lords of time.....49900
Nicky boom.....69900

Nigel mansel.....59900
Nigel mansel A1200 69900
No second prize 59900
Parasol stars 39900
Piracy 69900
Retee!.....39900

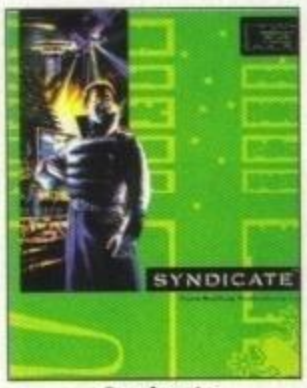
Jurassic Park

Robocop 3 59900
Road rash.....59900
Roger rabbit.....69900
Sensible Soc.r 92/9369900
Simpsons.....39900
Sleepwalker.....39900
Sleepwalker A1200 .49900
Smash 49900
Street Fighter II.....59900
Striker 59900
Super frog.....79900
Titus the fox.....49900

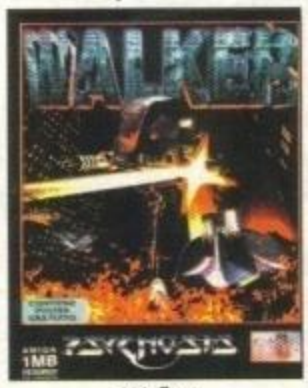
The acquatic game..59900
Troddlers 49900
Trolls.....49900
Universal monsters..39900
Waxworks.....89900
Winter Sport 92 49900
Wizkid.....39900
Wreastling WWf II....49900
Zool 49900
Zool A1200 59900

Simulazione

Advantage tennis.....69900
Air land e sea 79900
Airbus A320.....99900
Alcatraz 59900
Ashes of empire 99900
A-Train.....99900
AV8B Harrier Ass. ...89900
B17 Fling fortess ...109900



Syndacate

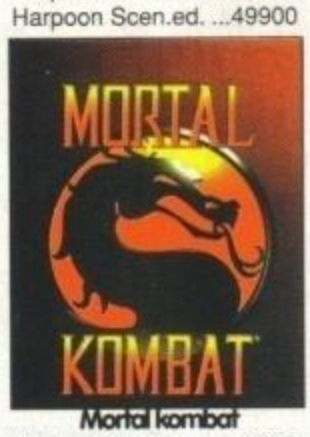


Walker

Battle of brittain 69900
Bill's tomato game ...59900
Birds of prey 69900
Black cript.....79900
Campaign 79900
Castles 69900
Centurion.....59900
Chaos engine 59900
Civilization 89900
Cruise for a corpse..59900
Dylan dog 69900
Dark qeen.....89900
Dyna blaster 69900
Dragons lair III 89900
Dune.....69900
Elvira 2 79900
Fascination 59900

E per ogni ordine potrai ricevere un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio.

Gobliins 49900
Gobliins 2 69900
Grand Prix 99900
Gunship 2000.....59900
Harpoon 1.2.1.....79900
Harpoon batt. set 3..49900
Harpoon batt set 4...49900
Harpoon Scen.ed. ...49900



Mortal kombat

Hook.....59900
Indiana J. arcade.....59900
Indiana J fate of a..109900
Int.sport challenge ...59900
KGB.....79900
King Quest V 99900

Kid gloves II.....59900
Legend of Kyrandia .89900
Legend of Valur.....109900
Loom 69900
Lotus III.....59900
Lords of ring 59900
Lure of templess.....69900
Monkey island 69900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
Pool 69900
Populous II 79900
Populous world ed...49900
Power monger 69900
Power monger data .49900
Sfide invernali.....79900
Sim earth 89900
Steel Empire.....69900
Stratego.....59900
Supertetris.....79900
Sword of twilight 49900
Tex willer 69900
The bards tale 3 79900
The Carl Lewis 69900
The manager.....79900
Tracon II 69900
Ween.....79900

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

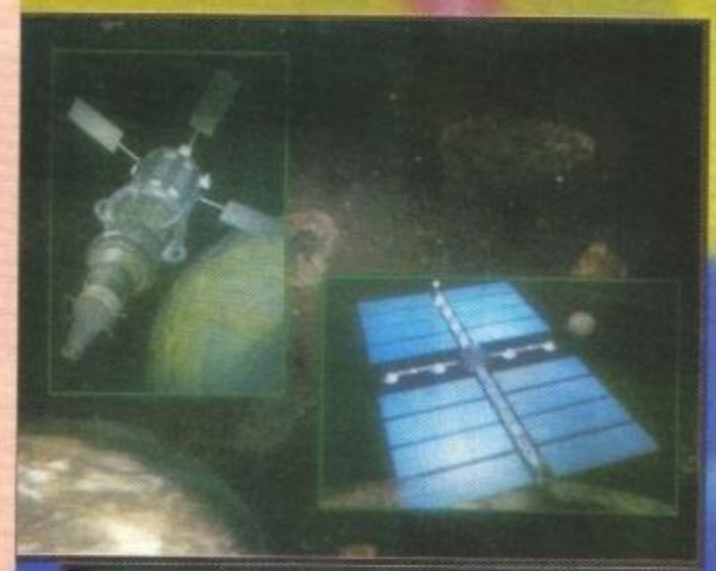
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DALLA SIERRA CON FUORE

La Sierra On-Line e le sue affiliate stanno per invadere il mercato con una serie di nuovi titoli, tra i quali alcuni veramente spaziali!

SIERRA®



Provate a immaginare un Civilization ambientato nella spazio, condito da tonnellate di stupefacenti animazioni ray-tracing in alta risoluzione... Tutto questo è OUTPOST, il primo progetto espressamente per CD-Rom sviluppato dalla Sierra destinato a vedere la luce l'anno prossimo. Potenzialmente fantastico.

Vorrei cominciare proprio dallo spazio, parlando dell'ultimo grande progetto di mamma Sierra: OUTPOST. Sinceramente, da quello che ho visto in 43 Mb di demo, questa simulazione promette di andare a inserirsi nei grandi classici del genere spaziale. Sul CD inviatoci ci sono decine e decine di animazioni grafiche 3D in alta risoluzione da lasciare a bocca aperta, menu e situazioni di gioco mozzafiato. Outpost sarà un gioco di strategia e colonizzazione dello spazio dallo spessore e complessità mai raggiunte prima e, loro dicono, "... grafica superrealistica in alta risoluzione e un'interfaccia utente in stile Virtual Reality conferiranno al gioco un'autenticità mai vista!". Benché non sia specificato, è abbastanza prevedibile che il gioco sarà disponibile solo su CD-ROM anche perché le stupende animazioni che abbiamo potuto visionare sono solo un assaggio di tutto il gioco. Sono sicuro che le immagini qui riportate, benché solo statiche, rendano perfettamente l'idea di cosa possa nascere da questo prodotto, se verrà sviluppato nel senso giusto ovvero non limitandolo a grafica e sonoro fantasmagorici con gioco scadente, ma avendo la cura di approfondire giocabilità e interazione. D'altronde il genere è quello giusto, quel genere che ti tiene incollato al computer per ore, lungo mesi interminabili di gioco, quasi come il mitico Elite. Speriamo bene!

Oltre a questo monolitico progetto, del quale non si conosce ancora la data di uscita, comunque non quest'anno, la Sierra sta portando avanti anche le altre sue superpremiate serie di avventure, fra le quali spunta, ovviamente, il mitico Larry Laffer. Siamo al sesto appuntamento (anche se in realtà sarebbe il quinto) e, come ci si aspettava già da qualche tempo, la Sierra fa un altro balzo avanti e conia una nuova interfaccia in alta risoluzione. Di quest'avventura, abbiamo solo alcune schermate ma, nonostante tutto, fanno capire che il gioco sarà un capolavoro come i suoi quattro predecessori, visto che Larry, grafica o non grafica, non ci ha mai tradito. Il titolo sarà LEISURE SUIT LARRY VI: Shape Up or Slip Out; in questo episodio Larry vince una vacanza a La Costa Lotta "... una località popolata da bellissime ragazze, tutte alla ricerca di ciò che Larry ha da offrire...". Gli autori assicurano che questa puntata è la più "porcellona" di quelle uscite fino ad ora e con ben dieci ragazze con cui "interagire" batte tutti gli altri messi insieme. Ci sarà sicuramente da divertirsi!

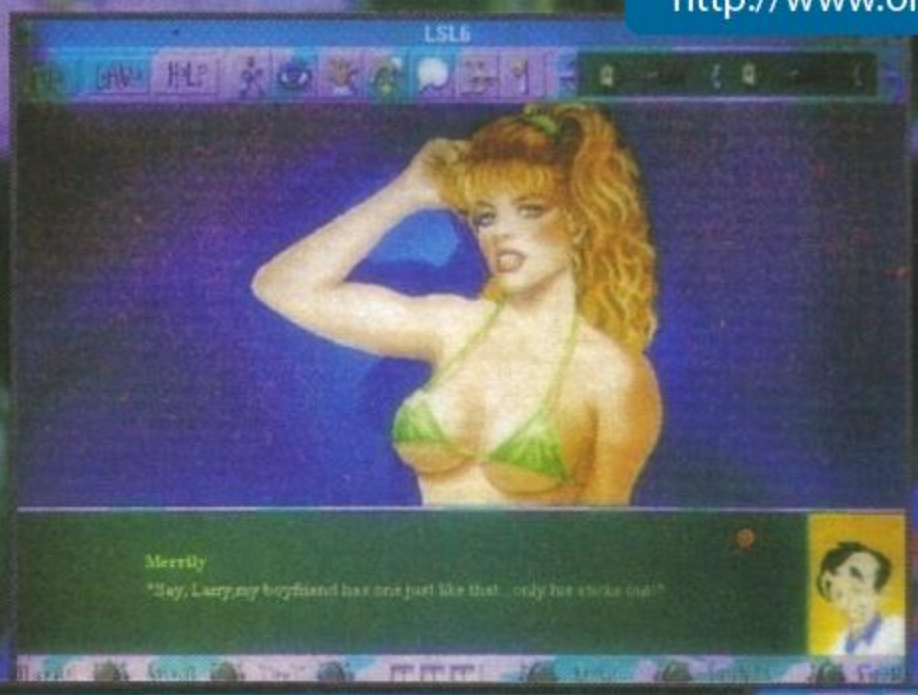
Oltre al caro Larry, avrà un seguito anche POLICE QUEST, che approda così al suo quarto episodio. Titolo: PQ4 - Open Season. In casa Sierra dicono di essere giunti a una svolta con questo gioco poiché esso sarà il loro primo gioco di ruolo basato sulla realtà. Il demo mostra solo un'animazione della scritta che esplode e niente più, ma dalle premesse sembra che sarà un grosso titolo. Da segnalare la partecipazione del capo della polizia di Los Angeles, Daryl Gates, che ha disegnato l'intero gioco in modo da renderlo ancor più realistico.

Un seguito anche per QUEST FOR GLORY, che raggiunge anch'esso il numero quattro. Questa volta ci troviamo in un tetro mondo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

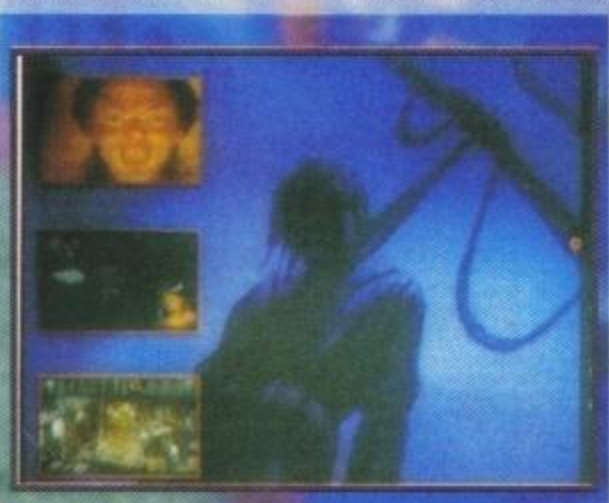
http://www.oldgamesitalia.net/



modo con i primi piani. KQ6 CD-ROM promette di essere davvero un titolo capace di sfruttare a pieno questa nuova tecnologia.
Inoltre è anche incluso un video di 4 minuti riguardante la realizzazione del gioco con interviste a Roberta Williams e altri grandi nomi della Sierra. Non aspettatevi però di trovare una videocassetta nella scatola: il video è una sequenza animata in full-motion video nel formato di Video per Windows. Veramente notevole!
Ah! dimenticavo: la Sierra si è data anche agli RPG stile Dungeon Master con l'edizione per PC di THE SHADOW OF YSERBIUS, fino

Ritorna il nostro beneamato Larry, questa volta alle prese con ben dieci differenti fanciulle scatenate, e che ragazze!

dell'orrore: Mordavia in Transilvania. Naturalmente la serie segue le precedenti come impostazione del gioco, ovvero un simil-RPG con la scelta delle solite tre classi (mago, ladro e guerriero) e con la possibilità di importare dalle avventure precedenti il proprio personaggio. Nel gioco è compreso un nuovo sistema di combattimento arcade di cui c'è una piccola dimostrazione nel demo. E' stata anche introdotta la routine che permette di avere la proiezione di zone di luce quando si portano torce o simili. Anche questa avventura è introdotta da una bella animazione 3D, cosa che ormai è diventata prassi in tutte le sequenze introduttive targate Sierra.
Infine, è già disponibile (almeno in America) KING'S QUEST VI CD-ROM e non sembra essere una ciofeca come le precedenti uscite su CD della Sierra, che non avevano assolutamente niente di nuovo tranne i discorsi digitalizzati. La trama in se stessa rimane ovviamente invariata ma la grafica viene portata a 640x480x256 sotto Windows, che è necessario insieme alle estensioni multimediali. Inoltre la sequenza introduttiva iniziale è stata leggermente ampliata fino a raggiungere 50Mb! Tutti i discorsi sono stati digitalizzati da un team di attori professionisti. Il demo che ci è giunto in redazione occupa all'incirca 220Mb e contiene solo le prime fasi dell'avventura. Inoltre, un sistema speciale chiamato RAVE permette la sincronizzazione dei discorsi con il movimento della bocca, usato in special



ad ora giocabile solo via modem tramite il Sierra Network (una specie di rete telematica della Sierra). Benché Yserbius ricalchi il già citato e mille volte copiato DM, sembra comunque un buon prodotto anche se non c'è niente di nuovo tranne l'automapping. Speriamo almeno che la storia sia avvincente.
Passiamo quindi alla prima e più importante affiliata Sierra, la Dynamix...
Attenzione gente, sotto il nome di "The EVEN MORE Incredible Machine" stanno arrivando altri 73 livelli addizionali con gustosissime novità: ben 11 nuovi oggetti tra cui degli omini da far andare a casa alla Lemmings. Inoltre, la famiglia "incredible" cresce con l'arrivo di "THE INCREDIBLE TOONS", che nasce dall'unione tra il suo famoso predecessore e alcuni personaggi dei cartoni animati americani veramente spassosi. Tra l'altro, entrambi i prodotti contengono un editor di livelli con la possibilità di scambiarsi nuovi livelli fra amici o tramite BBS come accadeva con il primo titolo della serie.
Nel campo delle simulazioni, la Dynamix sta realizzando il "seguito" subacqueo di Aces Over Europe: ACES OF THE DEEP (viva la fantasia!), un interessante simulatore di sottomarino con tutte le carte in regola per imporsi come miglior prodotto nel suo campo.
Chiudiamo con una terza sottoetichetta, la Bright Star, che ha in catalogo tutta una serie di programmi educativi per bambini e non che vanno dall'insegnamento della matematica elementare ai bambini fino a corsi di giapponese multimediali, passando per i già conosciuti prodotti targati Discovery Series. Inoltre, questa ditta, è la sviluppatrice del succitato sistema RAVE. Fra i vari prodotti in arrivo abbiamo Ready, Set, Read e Yobi's Spelling Tricks per imparare a legger e scrivere in inglese; benché poco adatti ai bambini italiani, potrebbero però venir riutilizzati da chi è alle prime armi nell'apprendimento di questa lingua, come per esempio gli studenti delle medie.

Mauro "Raistlin" Ferri

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUESTA E' L'ULTIMA E POI SMETTO, GIURO!

ORIGIN
We create worlds.

A quanto pare, questa è una frase che non sentiremo molto facilmente dalle labbra di Mr. Richard Garriott, ovverosia Lord British, per almeno due motivi: la fortunata serie ambientata in Britannia sembra continuare a riscuotere un notevole successo, e lui non parla una parola di italiano...

Chiamare un gioco Ultima e poi farne otto mi sembra un po' un controsenso: un po' come il film Nightmare XXX - la fine, e poi te ne sparano un altro. Fortunatamente, la serie di Ultima si comporta in maniera contraria a quella interpretata da Robert Englund, visto che la qualità tende a salire piuttosto che a rarefarsi sempre più. Vabbè, è inutile girarci intorno, l'avete capito da soli: siamo qui riuniti per parlarvi dell'avvento (ormai è proprio il caso di dirlo) dell'ottavo capitolo di Ultima, "seguiti" e data-disk esclusi (il data disk di Ultima VII, Ultima VII 2, il data-disk di Ultima VII 2... Ridicolo!). Il titolo è Ultima VIII - Pagan, con il suo bel logo cuneiforme che campeggerà su una scatola "ricoperta" di fiamme giallo-rosse (non è un gioco romanista, comunque)... E già si parla di una precisa strategia: ricordate la divisione in trilogie di Ultima? Beh, ve ne avevamo parlato, siete un po' sbadati. Ebbene, il settimo episodio aveva la scatola completamente nera (quanti di voi l'avranno vista?), l'ottavo l'avrà appunto gialla e il nono, che sarà intitolato "Ascension", dovrebbe avere la scatola bianca. Che notizie, eh?

Ma passiamo a cose più importanti: una delle principali critiche a Ultima VII, o perlomeno uno degli aspetti che mi erano piaciuti di meno, era costituito da uno dei vantaggi apparenti, la vastità. In certi punti infatti diventava troppo dispersivo, ampio e diluito (ricordo ancora la prima partita, ho cominciato a raccogliere oggetti come un forsennato - dai tappeti ai bicchieri - convinto che mi servisse tutto...), a discapito del ritmo di gioco.

Questo nuovo capitolo promette di essere più intenso e concentrato di prima: non sappiamo quanto questo possa essere vero, comunque da quello che abbiamo visto sarà senz'altro più spettacolare, grazie alla nuova rappresentazione grafica a tre quarti... Volete saperne di più? Che esosi, comunque godetevi le foto...

Marco Auletta

Primo approccio con la dura realtà: Ultima 8 - Pagan, vanta una fantastica rappresentazione in 3D isometrico (non tentate di farmi spiegare il termine, spero tutti lo conosciate... nel caso contrario, è quello che c'è nella foto. Contenti?). L'aspetto dell'Avatar rispecchia quello che indossa, e come potete vedere dalle foto, ha scambiato l'elmo per il cestino dei rifiuti.

Questa foto, lo ammettiamo, non è grandiosa... Comunque non l'abbiamo scelta noi (ce l'ha mandata la Origin), e in ogni caso serve a farvi vedere a che livello sono giunti con i frame di animazione dei personaggi. L'Avatar casca come un vero tizio qualsiasi oberato dal peso di un'armatura incredibile, e non è tutto: estrae la spada, cammina, insomma, è più forte e più veloce.

Questa magnifica foto che... Beh, che non fa vedere poi troppo, è comunque utile per molti motivi: potete ammirare il protagonista mentre sfoggia una delle sue espressioni più intense (l'elmo aiuta molto, sapete) e soprattutto lo stile grafico, chiaramente derivato dal capitolo precedente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Solo Max sa che cos'è 'sta schermata, visto che continua a dirmi "l'hai vista questa scena, eh? E' bellissima" e io ogni volta gli rispondo "no, Max". Adesso comunque mi ha detto che è la scena nella quale l'Avatar viene potenziato (una specie di "cambio di livello), si alza il suo status e diventa capace di combattere il Guardiano... Sempre lui! ma quand'è che si leva di torno?

Unico comento a questa foto: botte da orbi!

Che cosa stavamo dicendo a proposito dei frame d'animazione? Tutti quanti i personaggi sono rappresentati in maniera estremamente realistica, dagli umani ai mostriciattoli che di volta in volta si pareranno davanti al nostro amico. Beh, sapete che vi dico? Sono curioso di vedere come hanno disegnato Lord British...

Bella questa schermata, eh? E' tratta da una nuova e spettacolare sequenza animata che vi introdurrà nel gioco.

La rissa! "Hei, tu, ti ho visto, sei un milanista". l'Avatar fa roteare la sua mazza ferrata (in che materia? ndFineUmorista), che comunque per adesso quando viene estratta produce un chiarissimo rumore di spada. Gli scontri sono molto più realistici che non in Ultima VII, personaggi parano, menano fendenti, schivano...

Ed ecco la schermata dei titoli. Ne approfitto, visto che ancora non l'ho fatto, per comunicarvi che l'uscita di U8 è prevista per Dicembre.

Altro esempio di quello che, in questo campo, viene definito "melee" e che comunque vuol dire mischia. Il giocatore guida effettivamente l'Avatar in tempo reale e gi impartisce le varie azioni come una specie di arcade, mentre nel frattempo gli altri personaggi si muovono e agiscono di conseguenza. In questo preciso momento è apparso Luke, che sta facendo di tutto per NON farmi scrivere tranquillamente queste righe. Grazie Luke, ti porterò i cioccolatini in ospedale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

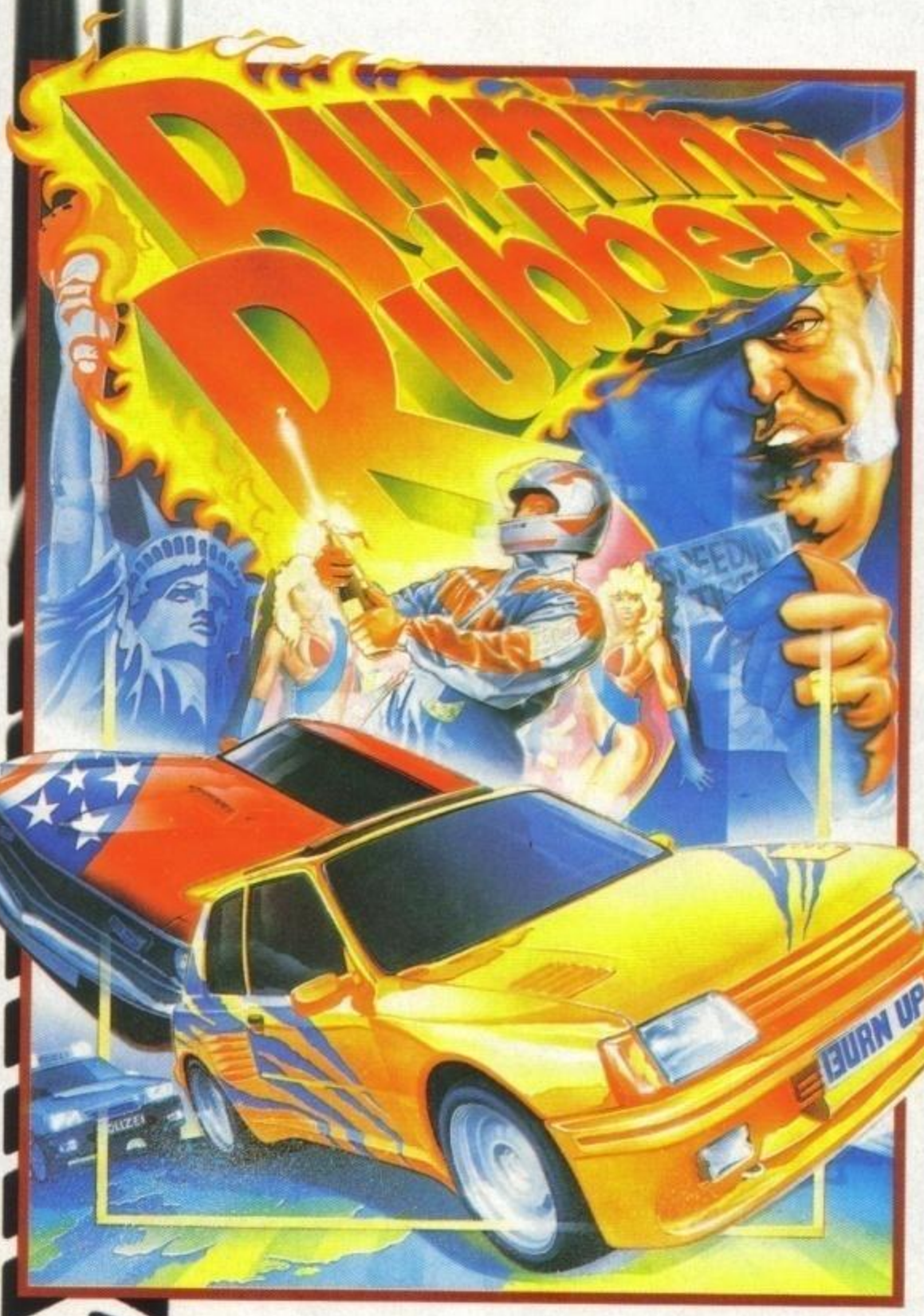
http://www.oldgamesitalia.net/

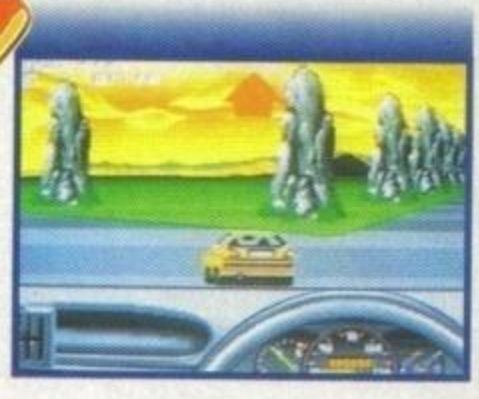
...E' VELOCE, E' PERICOLOSA ...E' ILLEGALE!

E' un'entusiasmante corsa all'ultimo respiro!

Attraversa 6 territori europei e tutti gli Stati Uniti a bordo della tua fuoristrada.
Scegli i percorsi più veloci e batti sul tempo i tuoi avversari.

Accendi il motore, tieni il piede sull'acceleratore, non fermarti di fronte agli ostacoli e, infine, ***gusta il sapore della vittoria.***





LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEN YEARS ON TOP

PREVIEW

La Ocean festeggia il suo decennale con una serie di uscite imminenti ed ulteriori progetti interessanti. Leggete attentamente, qualcosa sarà sicuramente adatto a voi.

Apriamo immediatamente, visto che non sono molte le righe a nostra disposizione, con European Champions il nuovo calcio pronto a sfidare Goal e Sensible. E passato quasi un anno dalla pubblicazione delle prime foto, e vogliamo sperare che i programmatori non abbiamo sprecato il loro tempo per creare quello che in Italia sarà la continuazione di Retee! Uscita prevista: imminente.

Dopo il calcio ecco il classicissimo prodotto di guida, anche se questa volta si tratterà di una simulazione ai limiti del lecito. Burning Rubber vi permetterà di mettervi al volante di vetture commercializzate quasi accessibili a tutti, come una RS Fiesta, un Golf GTI oppure una 205 GTI. Se questo non vi bastasse, a vostra disposizione avrete anche uno Shop ove acquistare tutto il desiderato per migliorare le vostre prestazioni (Magnum?). Lo stile sembra quello di Lotus e se fosse simile saremmo già a buon punto. Uscita prevista: Ottobre.

Il golf è il secondo sport più simulato nel mondo dei videogiochi dopo lo squash... il calcio, e la Ocean annuncia un prodotto dedicato alla Ryder Cup. I più sprovveduti forse non sanno che questa manifestazione pone a confronto i mostri sacri Americani con i migliori 12 giocatori Europei. Gli italiani non hanno una grande tradizione in questo sport, ma quest'anno un nostro connazionale, Costantino Rocca, parteciperà per la prima volta a questo magnifico evento. Vincerà? Dai bookmaker inglesi lo si può scommettere 30 contro 1, ma non ho avuto il coraggio di giocarlo (l'ho impedito io, visto che dividiamo il conto! NdMax).

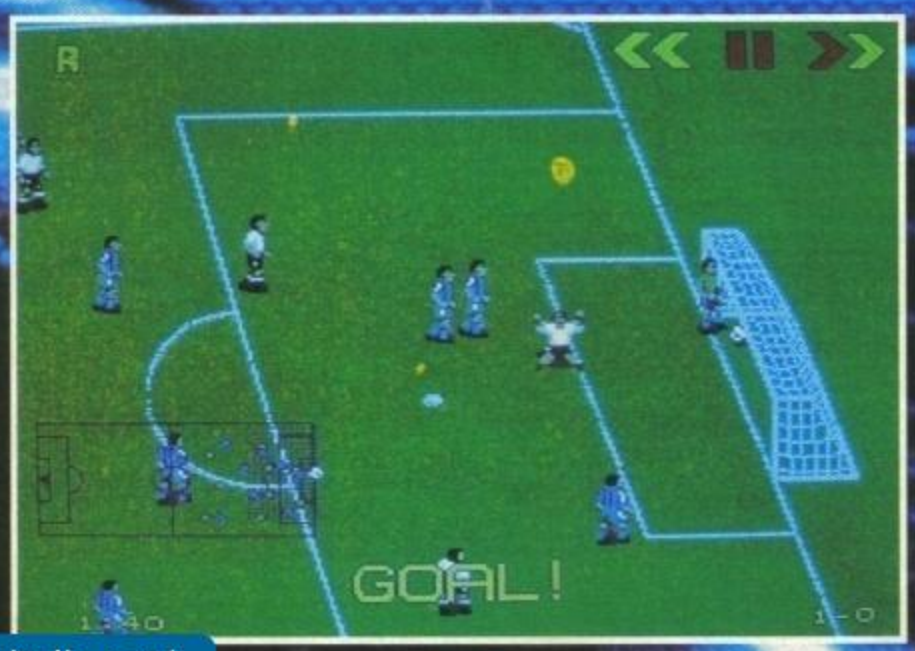
Anche questa uscita è inizialmente prevista per il mese di Ottobre.

I dinosauri sono i protagonisti del prossimo videogioco; la Ocean si è aggiudicata i diritti per produrre il film dell'anno che ha fatto impazzire l'America e che spopolerà certamente anche in Italia (a proposito il film lo avete visto? No!?! Cosa aspettate?). Il titolo in questione è ovviamente Jurassic Park. Il realismo del film sarà anche se solo in piccola parte riportato sul nostro Amiga? Lo scopriremo sul prossimo numero, forse, sperando che non abbiano speso tutto il budget previsto per acquistare i diritti invece che per produrre il gioco.

T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) è il nome scelto per l'ultimissimo simulatore di volo sviluppato dai magici DiD (in assoluta la cosa che maggiormente mi ha convinto all'ultimo ECTS, ndMax). L'uscita per PC è prevista verso la fine di Ottobre, mentre i possessori dell'Amiga dovranno attendere qualche mesetto in più.

La Ocean è di Manchester e visto che un titolo non bastava, i programmatori stanno rifinendo anche Super League Manager, l'immancabile football manageriale. Cosa riserverà di nuovo? Bah...

Eureka! Qualcosa di innovativo lo troveremo nei prossimi due titoli, entrambe conversioni da console e previsti per Novembre: Dennis e Mr Nutz. Il primo avrà come protagonista un bambino agguerrito e monello mentre il nel secondo una puzzola cercherà di insidiare, o quantomeno a imitare i big dei platform game.



Per concludere un augurio alla Ocean (ben festeggiato a Londra con un indimenticabile party non privo di colpi di scena... NdMax) per i suoi dieci anni di successi, auspicandole ulteriori soddisfazioni a cominciare magari da qualche programma sopra menzionato.

Massimiliano Pescatori

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

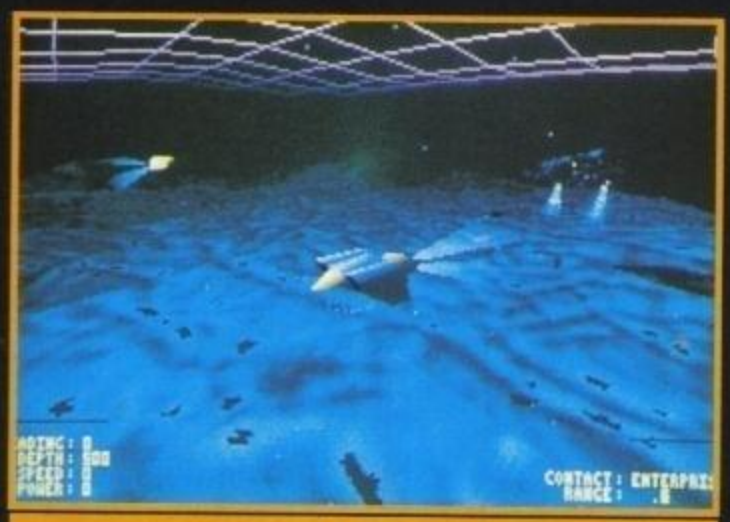
MICROPROSE: BASTA

MICROPROSE
Seriously Fun Software

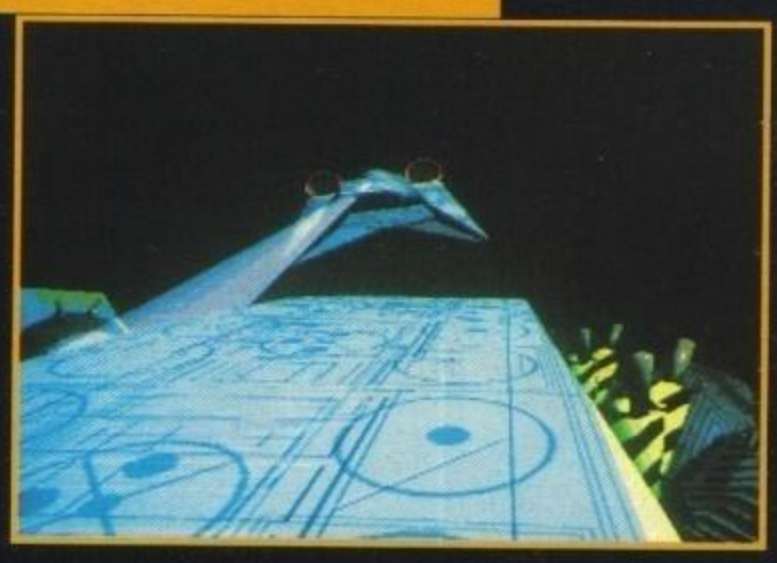
Non c'è che dire, la Microprose è un marchio di garanzia che raramente delude: i nuovi progetti per i prossimi mesi presentati ultimamente all'ECTS sono infatti veramente accattivanti e siamo quindi sicuri che le seguenti informazioni al riguardo non potranno non accendere il vostro interesse.

Tanto per cominciare diamo una rapida occhiata a due prodotti per PC che nel momento in cui scrivo questo articolo non sono ancora disponibili per essere recensiti, ma che comunque dovrebbero esserlo molto presto, forse addirittura da qualche parte in questo numero (si fa quel che si può): RAILROAD TYCOON DELUXE e PIRATES! GOLD. Per entrambi i titoli vi rimando alle rispettive recensioni.
Bene bene, passiamo ora invece a considerare più attentamente le grandi novità di questo mese e, primo fra tutti, il cosmico STARLORD; concepito e principalmente programmato dal grande Mike Singleton (resosi famoso con Midwinter, Flames of Freedom e successivamente Ashes of the Empire, tutti prodotti capaci di fondere magistralmente insieme difficili situazioni politiche e innumerevoli personaggi dalle differenti caratteristiche con azioni arcade veramente ben realizzate), questa ultima fatica spaziale vi vedrà impegnati a combattere e lottare per il potere in una galassia governata da un sistema feudalistico molto simile a quello medievale. Inizierete la vostra carriera come Starlord (uno dei tanti presenti nel gioco) e attraverso commerci, negoziati, favoritismi e combattimenti dovrete riuscire a guadagnarvi la fiducia dei Conti, dei Duchi e infine dello stesso Re nel tentativo di diventare voi stesso imperatore della galassia; in questo mondo i contatti tra le varie famiglie, i rapporti di sangue e le intricate vicende economico-politiche stanno alla base della vita mondana dell'alta aristocrazia spaziale, e per riuscire a scalare la piramide sociale dovrete far molta attenzione a prestare i vostri servigi alla gente giusta e nel momento giusto, poiché ricchezza e potere sono ben poco se non appoggiati dall'influente nobiltà.
La cosa più incredibile dietro al gioco (fattore che lo rende veramente colossale), è l'enorme numero di opponenti che dovrete affrontare durante la vostra lunga carriera: in Starlord esistono infatti migliaia di personaggi con cui poter interagire liberamente, ognuno dei quali agisce e reagisce secondo una personalità genetica ben precisa, generata casualmente all'inizio del gioco. Poiché il vostro successo è in buona parte influenzato dal comportamento di altri personaggi su cui avete spesso un controllo veramente marginale, e questi a loro volta sono influenzati da centinaia di nobili che interagiscono tra di loro, simulare una galassia intera con migliaia di intelligenze libere di agire, ma tra loro assolutamente dipendenti è un lavoro evidentemente arduo.
Il risultato è un complesso ecosistema di nepotismo e favoritismi in cui voi dovrete sempre aver chiaro il potere, l'influenza e la situazione economica e politica di ogni personaggio, in modo da esser sempre pronti a cambiar bandiera al momento giusto o rivoltarsi contro un conte indebolito per prendere il suo posto.
Le azioni spaziali e i combattimenti in tre dimensioni che fanno da contorno al gioco rappresentano sicuramente la ciliegina sulla torta, dandovi la possibilità di mettere direttamente le mani in quei conflitti in cui le previsioni di vittoria sono altamente incerte: su queste abbiamo comunque ancora poche informazioni, ma basandoci sui precedenti lavori di Singleton e sulle incredibili immagini grafiche che abbiamo a disposizione non ne dovremo restarne delusi in nessun modo: ne riparleremo meglio il mese prossimo.
Altro titolo molto atteso è SUBWAR 2050, un'innovativa simulazione di combattimento sottomarino nel ventunesimo secolo. In un'atmosfera che ricorda Syndicate e il Cyberpunk in generale, in cui il mondo è gestito più dalle immense corporazioni che dai governi stessi, il vostro ruolo sarà quello del mercenario al servizio di una multinazionale interessata a proteggere i propri interessi marini e a destabilizzare quelli delle varie concorrenti; per far ciò avrete a disposizione un innovativo sottomarino sviluppato con sofisticate tecniche di schermatura radar e sonar (l'ultimo ritrovato della scienza militare) e lo dovrete utilizzare per portare a termine missioni che vanno dalla completa distruzione della flotta avversaria alla ricognizione in acque neutre, dalla protezione delle balene a veri combattimenti con i sottomarini nemici. Subwar vi mette così più nei panni di un veloce pilota militare sempre attento a un possibile scontro a fuoco che in quelli di un strategico

STARLORD per PC



SUBWAR 2050 per PC



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PAROLA... PREVIEW

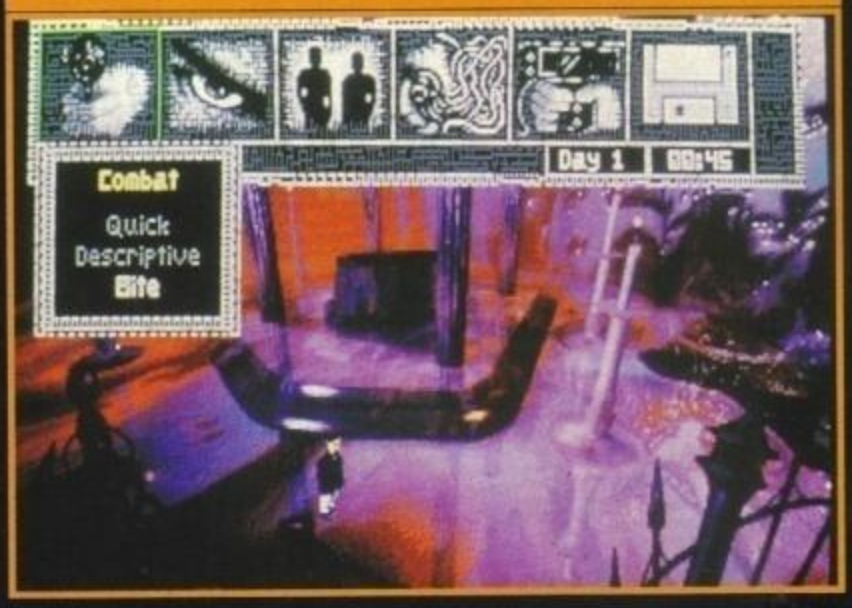
cecchino che affonda le navi a distanza; dovrete muovervi rapidamente, utilizzare efficacemente le vostre risorse d'attacco (che vanno dai siluri ai più sofisticati missili) e interpretare correttamente le informazioni che vi verranno fornite dai sonar e dai rivelatori termici. La MicroProse punta quindi sull'azione, sulla tensione e sulla rapidità per offrire al giocatore emozioni alternative agli ormai super-sfruttati simulatori di volo. Per saperne di più dovremo aspettare almeno un paio di mesetti (data in cui è prevista l'uscita della versione per PC); è comunque stata annunciata una prossima (ma non precisata) conversione per Amiga,

DOGFIGHT & STEALTH FIGHTER per Amiga

benché purtroppo temo che i nostri commodoristi dovranno aspettare ancora un bel po'.
Sono invece quasi disponibili le conversioni proprio per A500 di F117 STEALTH FIGHTER 2.0 e di DOGFIGHT, i due noti prodotti della MicroProse che hanno già dato abbondantemente sfoggio delle loro qualità su PC; il primo vi vedrà alla guida del rinomato cacciabombardiere "invisibile" americano, nel tentativo di portare a termine missioni in nove differenti parti del mondo, proponendo al giocatore degli effetti grafici di tutto riguardo, mentre il secondo vi darà la possibilità di duellare a morte con dodici tra i più famosi aerei degli ultimi ottant'anni, ricreando battaglie storiche o proponendo scontri molto inusuali (avete mai desiderato abbattere biplani della prima guerra mondiale con il vostro fido Sea Harrier?). Di tutto questo continueremo a parlarne più dettagliatamente nel prossimo numero.
Per la fine di ottobre dovrebbe essere disponibile anche NFL COACHES CLUB FOOTBALL, uno dei più accurati simulatori di calcio americano nella storia dei computer: la MicroProse ha intervistato parecchi atleti e allenatori prima di iniziare la programmazione stessa del gioco per poter ricreare più precisamente gli avvenimenti che avvengono sul terreno. Cosi per la prima volta le qualità fisiche dei giocatori come il peso, la forza e l'altezza avranno un'influenza fondamentale nello svolgersi degli eventi, dando molta importanza alla disposizione degli atleti sul campo di gioco; inoltre sarà possibile utilizzare un completo editor per creare il vostro team ideale (per ogni singolo atleta sono disponibili dettagliatissime informazioni semplici da consultare), scegliere tra le oltre 160 diverse azioni d'attacco e di difesa,

NFL COACHES CLUB per PC

BLOODNET per PC



cambiare le otto principali caratteristiche dell'allenatore e addirittura salvare interamente una partita per rivederla successivamente come uno spettatore. L'aspetto grafico è stato perciò tenuto molto in considerazione con ottima grafica tridimensionale e con la possibilità di seguire l'incontro da qualsiasi angolazione, aggiungendo spettacolarità a un prodotto che si propone tecnicamente molto interessante; i requisiti tecnici saranno un 386 33 MHz con 2 Mb di Ram, scheda VGA e dagli otto ai dieci Mb su hard disk.
Dulcis in fundo, ricordate l'interfaccia grafica inaugurata con Rex Nebular e utilizzata da Return of the Phantom? Bene, la riavremo sui nostri monitor (per ora solo multisync, ovvero solo PC) grazie al futuristico BLOODNET, un'interessantissima avventura misto cyberpunk-horror dotata di una grafica impressionante: tutte le locazioni sono in ray tracing, e il risultato è imperdibile, anche perché supportato da una trama piuttosto bizzarra grazie anche all'introduzione dei vampiri (un po' come la storia di Nathan Never? Speriamo di no). Insomma, non ci resta che attendere e... Ok, ok, taglio corto. Ciao.

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

TORNADO

SEI AL COMANDO DI UNA SQUADRIGLIA COMPOSTA DA 6 TORNADO, AEREI CHE COMBINANO VELOCITÀ E POTENZA DI FUOCO STRAORDINARIE. LANCIATI IN MISSIONI SOLITARIE O DI SQUADRA E SCOPRI QUANTO DI MEGLIO PUÒ OFFRIRTI TORNADO, LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI VOLO DEL MOMENTO:

- PROGETTATO IN COLLABORAZIONE CON LA RAF E LA BRITISH AEROSPACE.
- POSSIBILITÀ DI ALLENARSI CON IL "SIMULATORE A TERRA."
- PAESAGGI DETTAGLIATI.
- REALISMO INEGUAGLIABILE.
- OPPORTUNITÀ DI EFFETTUARE VOLI NOTTURNI E IN CONDIZIONI DI SCARSA VISIBILITÀ.
- SFIDE "TESTA A TESTA" CONTRO UN AMICO.

© 1993 DIGITAL INTEGRATION LTD.

IMMAGINA IL BRIVIDO...
... ORA PROVALO!

AMIGA
PC
RICHIEDE: 1 Mb, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE. JOSTICK.
SCHEDE GRAFICHE: VGA.
SUPPORTA: SOUNDBLASTER, ADLIB, ROLAND SOUND CARDS.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

Digital Integration

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN BASTIMENTO CARICO DI... GRANDSLAM!

PREVIEW

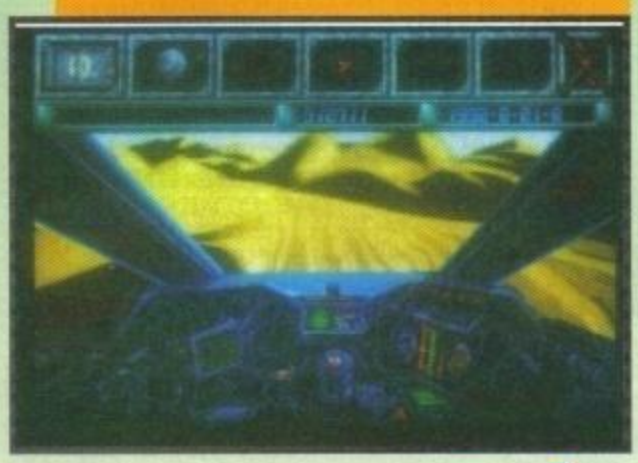
GRANDSLAM

La trasferta londinese ha avuto dei risultati veramente soddisfacenti per le macchine di casa Commodore, che dopo un periodo di stanca si preparano a riconquistare di prepotenza la fetta di mercato "scippata" da console e compatibili. La Grandslam non poteva certo farsi scappare questa grassa opportunità, perciò eccola tornare alla ribalta con dei titoli veramente interessanti....

Per prima cosa voglio premettere che questa pagina è da integrare con la completa preview comparsa sul numero 53 per alcuni dei titoli allora menzionati e dei quali non si è ancora visto nulla di tangibile. Più precisamente, mi riferisco a: SEVENTH SWORD OF MENDOR, TENSAI e REALMS OF DARNESS dei quali speriamo di occuparci quanto prima perché potenzialmente validi.
In questa paginetta parleremo invece di quelle che sono in effetti novità, o quasi...
Ricordate di un mediocre clone di Beast chiamato Beastmaster e annunciato dalla defunta Thalamus un annetto addietro? Bene, le novità è che adesso si chiama BEASTLORD e che verrà pubblicato dalla Grandslam, il gioco, purtroppo, sembra sempre lo stesso.
Accenniamo quindi brevemente a una nuova serie intitolata ARMAETH di cui il nome del primo capitolo è THE LOST KINGDOM. Non avendo notizie più dettagliate, né tantomeno fotografie da mostrarvi (solo due fotogrammi sulla Press Release, per di più in bianco e nero e fotocopiati pure male. Un po' poco, eh?), vi basti sapere che l'impressione che ho avuto di The Lost Kingdom è quella di essere un'avventura sullo stile di Legend Of Kyrandia. Nuovi aggiornamenti sui prossimi numeri.
Da maghi gnomi ed elfi passiamo ad asteroidi, pianeti ed astronavi. REUNION è il nome del nuovo simulatore di volo (ma non solo) spaziale che la Grandslam ha in cantiere: potrete calarvi nei panni di un politico, di un pilota, di un soldato, di un diplomatico o di un economista (o commercialista che dir si voglia), cercando di svolgere al meglio la vostra missione, cioè di portare a termine con successo il piano di colonizzazione della Federazione. Scommetto che avete già dato un'occhiata alle foto: belle, eh? Specialmente quella del veicolo visto da dentro.... L'unica domanda che viene spontanea porsi è se il tutto riuscirà a muoversi senza scattare (anche muoversi solamente, non sarebbe un risultato da buttar via) e la storia sia originale e non l'ennesima scopiazzatura, soprattutto adesso che l'uscita di Elite 2: Frontier è imminente. I programmatori assicurano che oltre ad un'ottima realizzazione tecnica (uso dei 256 colori, realistica resa del 3D, musiche e parlati realistici ed interattivi), Reunion godrà di una pregevole parte "manageriale", grazie alla presenza di un'infinità di razze aliene con cui commerciare e dialogare, diversi sistemi solari da esplorare, oltre ad un completo controllo dei laboratori di ricerca e delle unità militari. Reunion si pensa uscirà entro fine anno per Amiga e Picchio (dal 386 in su).
Nel campo delle simulazioni sportive, la Grandslam punta molto sulla revised edition di un suo vecchio successo, ENGLAND. A quanto pare i programmatori hanno deciso di migliorare quel prodotto mediocre uscito un paio d'anni fa, aggiungendo una più completa sezione manageriale che comprende le possibilità di scegliere la propria formazione con relativo modulo di gioco con tanto di edit mode, oltre alla possibilità di poter giocare in due, sia da avversari sia da compagni di squadra. Il tutto è condito da un apparentemente buon uso delle digitalizzazioni (dico apparente perché vale lo stesso discorso fatto per Armaeth) con squadre e giocatori reali, ogni sorta di statistica per partita, commento dei telecronisti, arbitri con personalità proprie e tante altre caratteristiche che potrebbero rendere England un prodotto interessante.
Passiamo adesso al buon vecchio e supermiliardario (sicuramente non per merito della Grandslam..) NICK FALDO che già aveva ricevuto un critica abbastanza lusinghiera, e sulla scia di questo forse inaspettato successo, la software house inglese si lancia nel mercato fresco fresco del CD32 cercando di concedere un bis che sarebbe straordinario (date un po' un'occhiata alle foto della versione per CD32. Che ne dite, niente male, eh?)... That's all, folks!

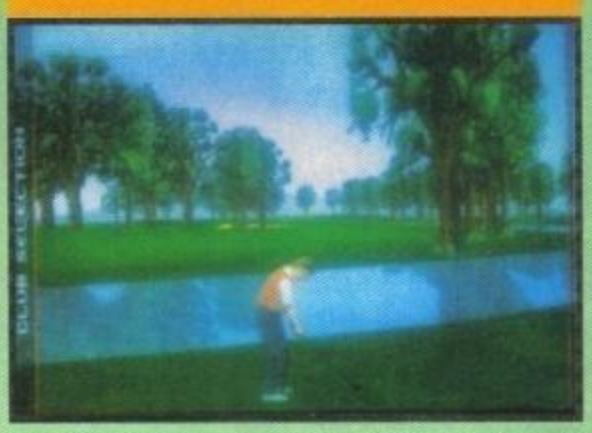
Andrea"MAO"Della Calce

REUNION



REUNION

NICK FALDO CD32



NICK FALDO CD32

BEASTLORD

http://www.oldgamesitalia.net/

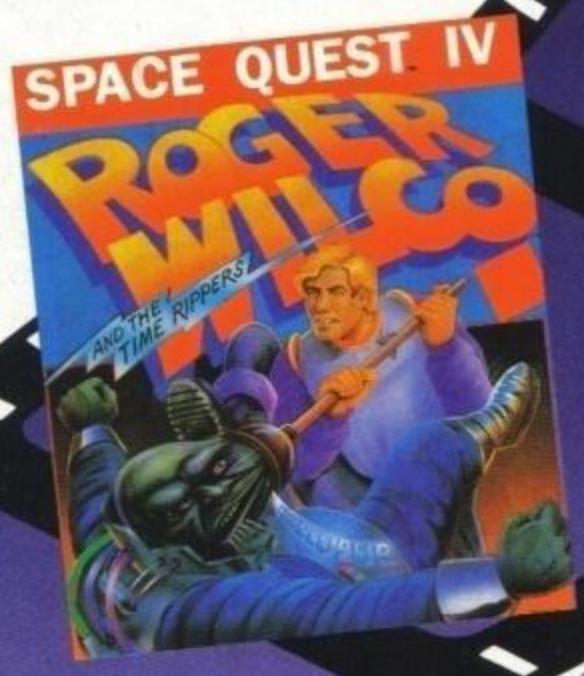
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

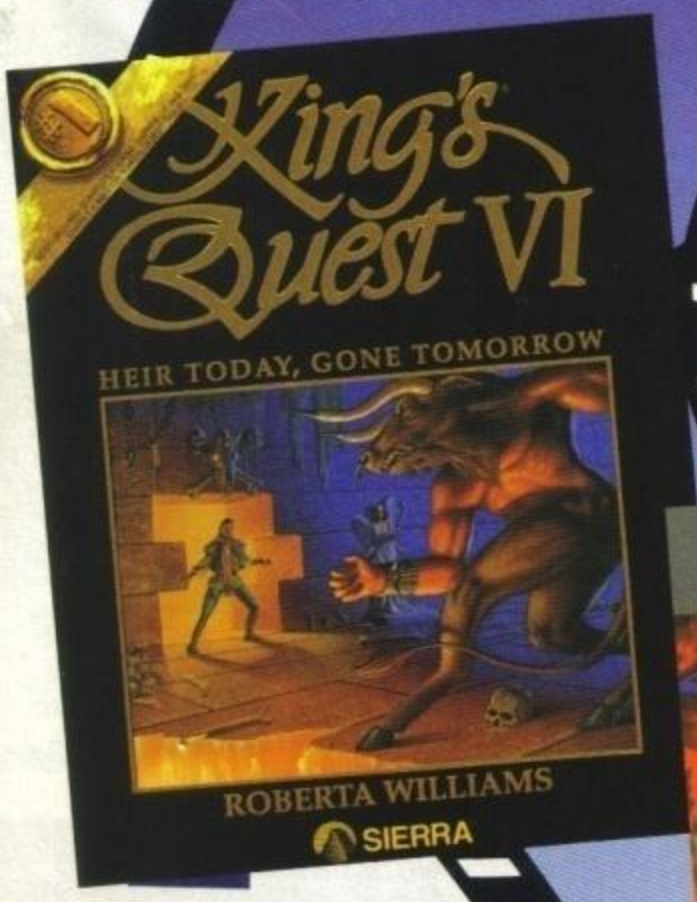
Come in un film,
meglio che in un film...

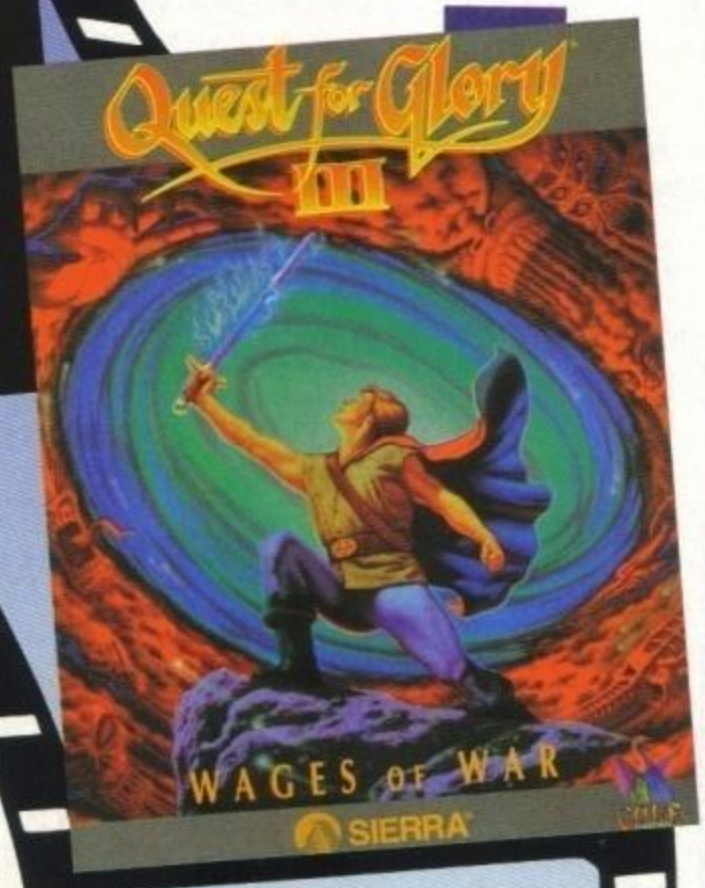


TI ERI IMBARCATO, A FIANCO DEL FORMIDABILE ROGER WILCO, IN UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO.

PC - LIT. 99.900

...ORA STAI PER PRENDERE PARTE A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE COMPLETAMENTE IN ITALIANO!





KING'S QUEST VI

NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI ATTENDONO AL VARCO PERICOLI DI OGNI SORTA E PERSONAGGI FANTASTICI.
PC

QUEST FOR GLORY III

NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI UN LADRO O DI UN MAGO SCENDI IN CAMPO CONTRO UN'INDESCRIVIBILE FORZA MALVAGIA, MADRE DELL'ODIO E DELLA DEVASTAZIONE. IN UN SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA GUERRA FRA DUE DIVERSE CIVILTÀ, RISOLVENDO LE TENSIONI CHE NE MINACCIANO LA CONVIVENZA.
PC

QUALITÀ LEADER GARANTITA

LEADER

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

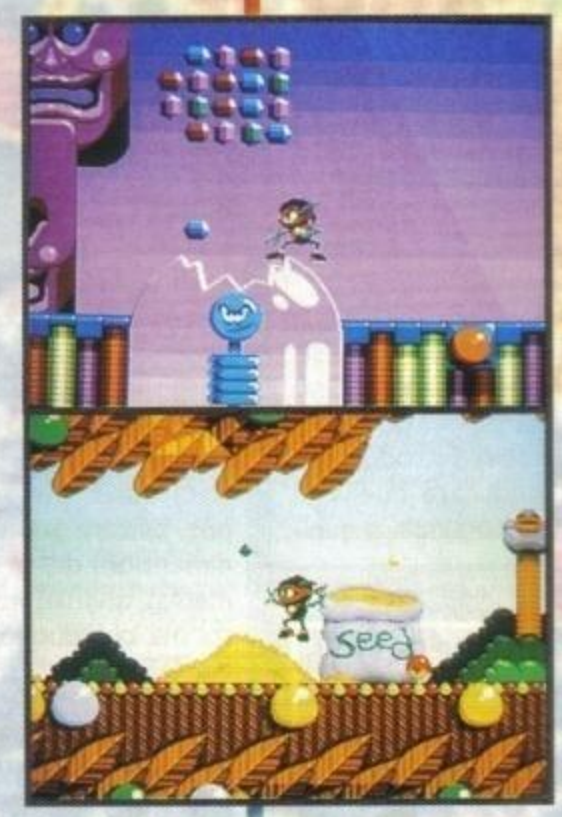
GREMLIN®

PREVIEW

AIUTO! C'E' UN GREMLIN NEL MIO MONITOR!

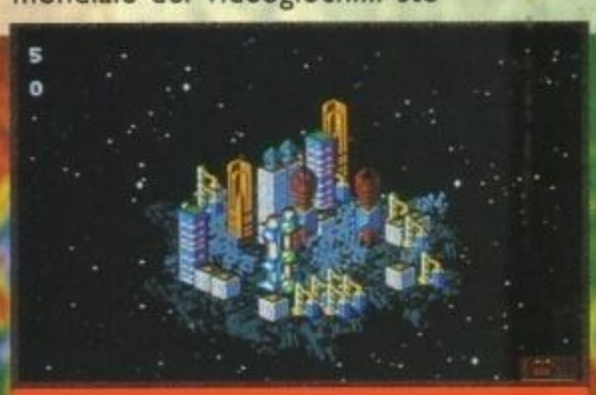
Ma va là sciocchino, non lo vedi che è Zool, mentre quella a sinistra è Looz, sua moglie, e a destra c'è Loon, il loro cane a due teste...

Visto e considerato che questo mese il "diario non diario" di Zool 2 è misteriosamente saltato, vediamo di analizzare velocemente il prospetto delle uscite Gremlin da qui a Dicembre.
A settembre... ehi! Fermi tutti, ma settembre non è già passato? Vabbè, vorrà dire che l'uscita di ZOOL per CD 32 è praticamente imminente, oppure che il gioco è addirittura già disponibili nei negozi (cosa alquanto probabile visto che alla presentazione del CD 32 l'ho visto girare su vari monitor).
Questa CD-Version di Zool sarà praticamente identica a quella per A1200, con la differenza che potrete godervi un sacco di belle musiche da CD in contemporanea agli effetti sonori (contenti?). Un'altra bella aggiunta riguarda poi le schermate in ray-tracing (raffiguranti Zool naturalmente) che troverete tra un livello e l'altro.
Ottobre presenta parecchie uscite, alcune davvero succose; la prima è LEGACY OF SORASIL, il lungamente ritardato seguito di Hero Quest. La storia incomincia quando la terra di Rhia viene colpita da una misteriosa peste causata da un maleficio, un potere molto malvagio che andrà a tutti i costi fermato... ed è proprio qui che entrate in gioco voi! Dovrete formare un party da una rosa di otto tipi di personaggi: Paladino, Guerriero, Chierico, Mago, Barbaro, Avventuriero, Ranger e Mistico, tutti pronti ad affrontare i pericoli che incontreranno lungo il loro cammino.
La visuale di gioco sarà isometrica come in Hero Quest e in Space Quest, l'interfaccia è stata pensata sullo stile punta-e-clicca, in modo da rendere l'azione il più veloce possibile, come tocchi finali non mancheranno una serie di azzeccati effetti sonori, negozi in cui armare di tutto punto il vostro party e naturalmente la classica ed essenziale funzione di auto-mapping.



Altro titolo notevolmente atteso sembra essere PLAYER MANAGER 2 e le caratteristiche potrebbero far esaltare molti di voi, ma andiamo con ordine; in questo seguito troverete tutte le particolarità concettuali che hanno reso celebre il primo Player Manager, in più: 16 nuove formazioni, la possibilità di selezionare 8 diversi stili di gioco, il controllo totale su ogni giocatore (morale, forma fisica, etc.), la possibilità di negoziare con altre squadre, di stilare contratti bonus (ad esempio, vincete lo scudetto e vi diamo 1 miliardo a testa), inoltre potrete utilizzare ben 8 campi per gli allenamenti e mandare 4 Talent Scout (dove l'ho già sentito questo termine?) in giro per l'Europa.
DI notevole interesse sarà indubbiamente questo DISPOSABLE HERO, uno shoot'em'up con tutte le carte in regola per diventare un must del genere; il gioco presenta una serie di interessanti opzioni, prima fra tutte la caratteristica più unica che rara di poter scegliere oltre cento tipi di configurazioni per il vostro armamento (!!!).
Tutte le caratteristiche di altri shoot'em'up sembrano siano state raggruppate in modo da completare il più possibile questo gioco, non mancheranno infatti mostri di metà e fine livello, 4 livelli di difficoltà, 5 immensi livelli di blastamento totale e la possibilità di salvare il punteggio (era ora!).
A novembre non mancheranno le sorprese, in primis uscirà l'attesissimo ZOOL 2 di cui abbiamo praticamente detto tutto nei mesi scorsi, l'unica cosa che adesso posso affermare con assoluta certezza è che uscirà contemporaneamente sia per Amiga normale che per A1200.
Nello stesso periodo i possessori di CD 32 avranno di che bearsi grazie a THE LOTUS TRILOGY; nuova grafica, nuova musica (e ci mancasse altro con un supporto come il CD) per la mitica trilogia di Lotus che ha segnato la storia nei giochi di corse per Amiga e che non ha mai voluto saperne di funzionare su A1200.
I possessori di PC saranno i primi a giocare a LITIL DIVIL, finalmente giunto sulla dirittura d'arrivo, mentre le versioni per Amiga e CD32 seguiranno a qualche mese di distanza.
Vi dice niente il nome K240? No, eh? Lo immaginavo, anche a me non diceva niente, poi una microdiapositiva a svelato il misfatto, sotto quel nome si celava Utopia 2, ma avremo modo di parlarne più approfonditamente nella recensione sul prossimo numero (o così spera Max).
Prima di chiudere segnalo KIT VICIOUS, un gioco che sicuramente rivoluzionerà il mercato mondiale dei videogiochi... sto scherzando, ma neanche tanto, infatti dovrebbe trattarsi (suppongo, visto che nella press release non c'era alcuna spiegazione a proposito di questo titolo) del Sonic per Amiga (ma non doveva essere Zool?), mah, solo Max potrebbe illuminarci a proposito (il nuovo prodotto dei Magnetic Fields, autori di Lotus, un clone spudorato di Sonic, troppo bello e troppo veloce. NdMax).
Alla prossima,

Mirko "TMB" Marangon



Un'immagine di K240, il seguito non ufficiale dell'ottimo Utopia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

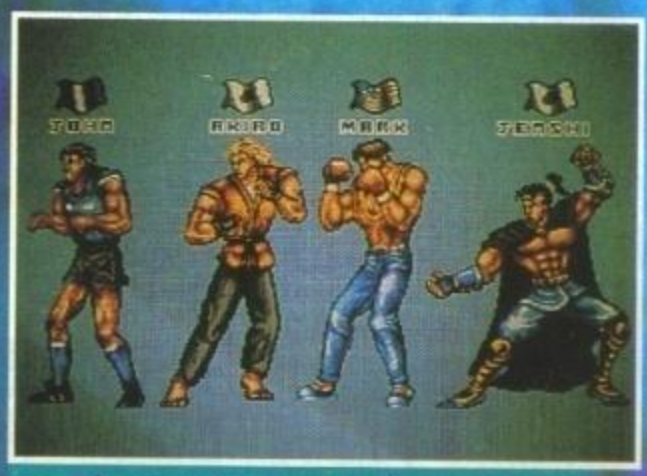
I TALENTI ITALIANI CRESCONO

DYNAMIC STYLE

F17 Challenge, l'italianissimo gioco di guida pubblicato dai Team17 di cui ci siamo occupati sul numero estivo, è entrato direttamente al primo posto delle classifiche di vendita inglesi, per quanto riguarda i titoli budget; il titolo d'esordio della Dynabyte, Nippon Safes Inc. ha strappato votazioni e consensi sulle riviste di tutta Europa; Mech Commander, della Graffiti, è finito alla Virgin, dopo che parecchie e importanti software house dal nome antisonante se ne erano contese la licenza; parlando proprio quest'oggi con Martyn Brown ho scoperto che potrebbero presto pubblicare, sempre come budget, una simulazione di Pool realizzata da un nuovo gruppo di programmatori italiani... Insomma, le cose cominciano a muoversi anche da noi, ed era ora!

La schermata di selezione dei personaggi. Non vi ricorda qualcosa?

Nei nostri uffici arrivano centinaia di telefonate ogni giorno, ringraziando il cielo non è mio compito specifico quello di rispondere ad ognuna di queste, ma ciò non toglie che in tanti anni di lavoro redazionale di "storie incredibili" ne ho sentite veramente tante, e di tutti i generi... "Stiamo lavorando su di un picchiaduro che riteniamo essere migliore di tutta la concorrenza attualmente presente sul mercato, Body-blows compreso..." - "Va bene, vediamolo". Martedì 14 Settembre, un frenetico pomeriggio di chiusura numero, come tanti altri. In tutta sincerità m'ero completamente dimenticato di aver dato appuntamento a un ancora sconosciuto interlocutore telefonico per oggi, ma la curiosità di poter verificare come sarebbe stato possibile tenere fede a quanto affermato per telefono m'ha fatto ben presto dimenticare che il fotocolor della copertina non era ancora arrivato, dovevo recuperare via modem le schermate per il diario di Alien Breed 2, c'era da chiarire la posizione di un paio di recensioni ancora in dubbio, dovevo ancora scrivere quella di Uridium 2 e, soprattutto, non avevo avuto il tempo di mandare al grafico le pagine che gli avevo promesso (con tutti i testi corretti, le foto scattate...).
Ma lasciamo perdere questo stralcio di vita caporedattoriale per cominciare a parlare sul serio di PERPETUAL CRAZE, l'eccellente beat'em'up di cui si parlava sopra.
Se il buon giorno si vede dal mattino, sia la pregevole comparsa immediata del logo, sia l'incisiva musichetta iniziale rappresentano indubbiamente una buona partenza, peraltro confermata da una valida introduzione in stile giapponese (vi ricordate quella di Leander?) e un menu in tutto simile a quello di Street Fighter 2, ma comunque realizzato anch'esso con estrema cura dei particolari. Siccome però alla fine è il gioco quello che conta, vediamo cosa ci si è ben presto paventato ai nostri occhi. Dunque, premesso che la prima versione visionata è stata quella per Amiga 1200, non possono non balzare subito agli occhi le incredibili dimensioni dei personaggi (130x80 pixel, di media), animati non ancora in modo perfetto, ma comunque con una fluidità garantita dai 50Hz a cui si muove il tutto. Seconda nota di merito per la grafica, lussureggiante nei fondali e ricca di un'infinità di pregevolissimi particolari (molti dei quali saranno oltretutto in movimento nella versione finale). Mancando ancora le collisioni, non è



Ed ecco anche alcuni degli avversari speciali...

Ecco a voi gli otto protagonisti.

Alcune immagini di gioco. Come potete vedere voi stessi le dimensioni dei personaggi sono veramente imponenti, e la cura grafica assolutamente sensazionale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Gustatevi questo meraviglioso fondale orientale. Pensate poi che i combattenti si affronteranno parzialmente immersi nell'acqua, con un incredibile effetto trasparenza!

Un pezzo di un altro fondale di notevolissimo impatto.

800K musica, 200K effetti sonori e 250K di codice. Già previsti dei data-disk aggiuntivi con nuovi personaggi e nuovi fondali, un'idea sicuramente interessante per rinnovare l'interesse del videogiocatore nel tempo.

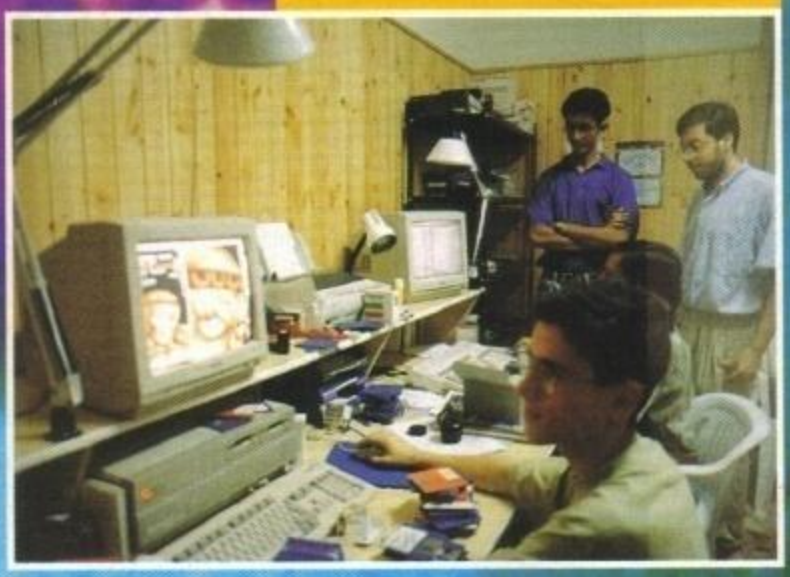
Arriviamo così al secondo titolo attualmente in lavorazione: USA RACING, una simulazione di guida con vista dall'alto. Non avendo potuto vedere niente in movimento, mi limito a un breve commento delle splendide immagini, che denotano un'impatto grafico notevole e delle dimensioni delle vetture a dir poco ragguardevoli. Se la velocità risultasse adeguata potrebbe non avere eguali... In attesa di una prima versione dimostrativa non mi resta che salutarvi.

Anzi no! Accidenti, quasi mi dimenticavo di dirvi chi si nasconde sotto la sigla Dynamic Style. Partiamo quindi dai due ragazzi che sono venuti a farci visita qui in redazione, e che sono rispettivamente Team Manager/Art Director e il compositore di musica e effetti sonori: Salvo Santangelo e Davide Busetta. Per quanto riguarda la programmazione di Perpetual Craze l'autore è Dario Merola, con il supporto di Cesare Di Mauro che si occupa di USA Racing; per la grafica tutti i complimenti vanno a Giacinto Platania e Salvo Asero.

Con questo è proprio tutto, i Dynamic Style sono attualmente alla ricerca di un publisher inglese, attendetevi quindi nuovi sviluppi sui prossimi numeri...

Max

La schermata iniziale di USA Racing e un paio di immagini del gioco.



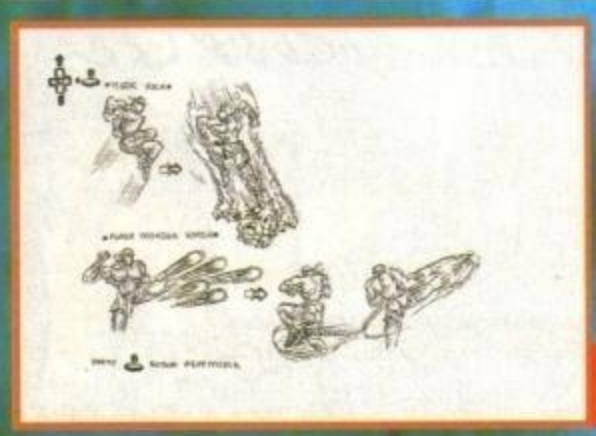
L'equipe Dynamic Style al lavoro nei suoi uffici.

stato possibile valutare una giocabilità che comunque sembra buona fin d'ora. Sempre parlando di termini tecnici non si possono non citare gli 80 colori su schermo, le notevole dimensioni dei fondali (608x256, ben più larghi di BodyBlows) e un effetto di scrolling parallattico, peraltro non ancora implementato, simile a quello presente in Street Fighter 2.

Passando brevemente alla versione per Amiga tradizionale, l'unica differenza rilevante è il rallentamento a 25Hz, che rende naturalmente l'azione decisamente meno frenetica; per il resto anche il numero dei colori su schermo è rimasto invariato.

Per quanto riguarda il sonoro, digitalizzato a 16-bit da una Roland E70 e Korg 01, quindi ottimizzato a 8-bit, questo sarà a 3 canali, con il quarto adibito agli effetti sonori, oppure come accompagnamento ritmico ausiliare.

Il gioco finito dovrebbe occupare cinque dischetti, per un totale di: 4.5 MB di grafica,



* Alcuni abbozzi su carta relativi a Perpetual Craze.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Prezzi da far girare la testa... ma non per molto!!

VIPP COMPUTERS

VIPP COMPUTERS s.n.c.

Via Madonna, 73 - 20017 RHO (MI)
(700 metri dalla stazione)
☎ 02/93505577 r.a. - Fax 02/93505579
BBS 02/93505588 Nodo 100/2 Euronet

IVA 19% INCLUSA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

TITOLI CD-ROM DISTRIBUTORI DI ZONA DAS

PREZZO	GRAFICA 2D-3D-ANIMAZIONI
L. 36.900	HOT STUFF
L. 59.600	HOT STUFF II
L. 64.200	RAYTRACE MAGIC
L. 137.000	GIF GALAXY (2 CD)
L. 73.400	FRACTAL ECSTASY
L. 384.400	MICROSOFT VIDEO FOR WINDOWS
L. 69.700	VIDEOCLIPS FOR WINDOWS
L. 69.800	REEL CLIPS
L. 67.200	CD CAD
L. 88.200	CD CADDESKTOP PUBLISHING DREEM
L. 181.400	PUBLIQUE ARTE
L. 96.600	TEXTURE & BACKGROUND 1
L. 96.600	TEXTURE & BACKGROUND 2
L. 215.700	PANORAMIX VOL. 2
L. 89.400	FONTMASTER CD LIBRARY II
L. 80.800	ANIMATION FESTIVAL
L. 107.400	QUICKTIME THE CD "92-'93-AWARDS-
L. 107.300	QUICKTOONS WINDOWS
L. 95.300	WALKTHROUGH AND FLUBUS
L. 164.500	AMAZING MOVES
L. 206.600	VIDEO SPECIAL EFFECTS VOL. 1
L. 206.600	VIDEO SPECIAL EFFECTS VOL. 2
	UTILITY E PROGRAMMI
L. 89.400	VGA SPECTRUM II
L. 200.500	SHAREWARE SOLUTION (SPRING '93)
L. 85.400	MEGA CD ROM II
L. 84.900	MEGA WIN/OS2
L. 85.400	MEGA AUDIO/VIDEO
L. 65.600	WIN MASTER II
L. 51.700	CICA WINDOWS CD ROM
L. 84.500	NIGHT OWL'S 9.0
L. 51.700	GARBO CD ROM
L. 162.800	EXTRAVAGANZA (4 CD-FEB '93)
L. 89.100	LANMASTER
L. 45.900	SOUNDS FOR WINDOWS
L. 58.800	SOUNDWARE COLLECTION
L. 75.300	UP ALL NIGHT
L. 165.600	LIGHTNING CD
L. 73.300	SHAREWARE 2 THE MAXX
	EDUCATIONAL
L. 69.500	BUSINESS MASTER II
L. 69.500	EDUCATIONAL MASTER II
L. 174.100	MICROSOFT CINEMANIA
L. 167.400	MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS
L. 149.100	CNN NEWSROOM GLOBAL
L. 168.800	GUINNESS BOOK OF RECORDS 1993
L. 258.100	GROLIERS ENCYCLOPEDIA
L. 135.000	THE ANIMALS!
L. 165.700	DINOSAURUS
L. 170.300	LIFE SAVER
L. 86.500	DICTIONARY LIVING WORLD
L. 229.500	TIME MAGAZINE ALMANAC
L. 96.000	WORLDWIDE ADVENTURES
L. 81.300	COMPLETE HOUSE
	GEOGRAFIA-ASTRONOMIA
L. 53.700	COMPLEX ANDROUTE
L. 147.000	GREAT CITIES vol. 1
L. 147.000	GREAT CITIES vol. 2
L. 287.200	DELORME GLOBAL EXPLORER
L. 110.700	MARS EXPLORER
L. 220.300	DISTANT SUNS
L. 70.700	RETURN TO THE MOON
L. 187.300	SPACE TIME & ART
L. 124.600	NASA-OUR SOLAR SYSTEM
L. 127.000	SPACE VISUAL HISTORY
L. 70.500	HONG KONG
L. 70.500	NEW YORK
L. 70.500	WASHINGTON D.C.
L. 97.600	LONDON
L. 79.200	TROPICAL RAINFOREST
L. 164.500	FAMOUS PLACES
L. 71.100	OCEAN LIFE VOL. 1
	EROTICI
L. 85.400	WOMAN OF VENUS
L. 174.700	FAO EROTIC (3CD)
L. 113.200	FAO GOLD
L. 83.900	ASIAN LADIES
L. 108.200	BANGKOK CD
L. 80.600	EROTIC ECOUNTERS
L. 79.200	STORM III
L. 51.500	SMUTWARE
L. 56.100	PHISICAL TERAPHY
L. 98.900	RIMFIRE PACIFIC
L. 63.600	BUSTY BABES III
L. 208.400	EROTICAFE QUICKTIME
L. 106.100	DIRTY TALK 1
L. 133.500	ADVENTURES OF SEYMORE BUT
L. 124.600	HIDDEN OBSESSIONS
L. 84.700	ADULT PALATE VOL. 1
L. 121.200	WICKED KODAK ACCESS
L. 115.700	DIGITAL DANCING
L. 81.400	SOUTHERN BEAUTIES
L. 79.200	MYSTIC OF ORIENT
L. 91.800	LEGENDS OF PORN II
L. 81.300	HIGH VOLUME NUDES
	GIOCHI
L. 65.600	GAME MASTER II
L. 130.100	MALONY'S
L. 167.200	WING COMMANDER II DLX
L. 165.200	CHESSMASTER 3000 MPC
L. 117.200	SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
L. 134.200	INDIANA JONES IV
L. 137.200	KINGS QUEST V
L. 71.100	KINGS QUEST VI UPGRADE
L. 143.300	SHERLOCK HOLMES III
L. 108.900	STELLAR 7
L. 138.100	MANTIS FIGHTER
L. 147.000	7TH GUEST
L. 152.100	JUTLAND
L. 106.800	RING WORLD
L. 137.800	MANIAC 2 - DAY OF THE TENTACLES
L. 79.100	CYBERGENIC RANGER
L. 180.000	ULTIMA UNDERWORLD I & II
L. 124.600	BLUE FORCE
L. 106.800	GUNSHIP 2000 W/SCENARIO
L. 81.400	CONAN
L. 84.000	EYE OF BEHOLDER III
L. 165.300	DUNE
L. 106.800	B-17 SILENT SERVICE
L. 93.500	WRATH OF THE DEMON
L. 142.400	MARIO IS MISSING
L. 188.200	SHUTTLE-THE SPACE FLIGHT SIMULATOR

INOLTRE DISPONIBILI PERSONAL COMPUTER BASATI SU 486 DX2-80 Mhz E pentium™ PROCESSOR

386SX/40 L. 1.900.000

486DLC/33 o 386DX/40 L. 1.960.000

486DX/33 128K cache 2 slot local bus L. 2.650.000

4MB Ram - HARD DISK 130MB
VGA 256K - Drive 3.5 1.44MB
Tastiera 102 tasti - Minitower
o Desk Mouse 3 tasti
1 anno di garanzia
Monitor SVGA 14" colori
MS-DOS 6.0

Al Vostro ordine richiedete la

SCONTI QUANTITÀ
Dischi DD a **L. 850**
Dischi HD a **L. 1.100**

STREAMER 250MB QIC-80
(COLORADO COMPATIBILE)
L. 390.000

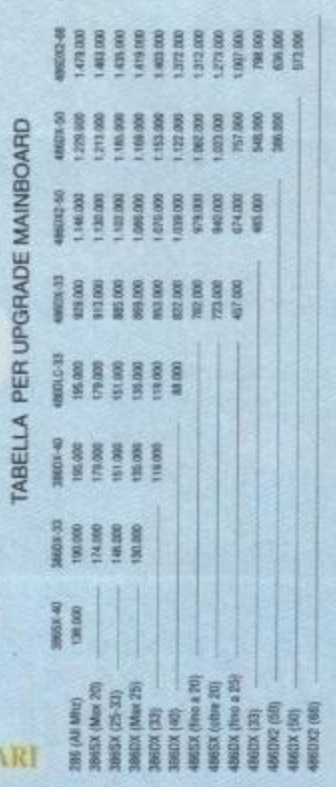
CD-ROM MITSUMI MULTISESSIONE MPC COMPATIBILE
L. 450.000
CON QUALSIASI TITOLO CD
L. 430.000

PREZZI SU SCHEDE VIDEO HARD DISK - MONITOR - STAMPANTI - SOUND BLASTER E ALTRO ANCORA

TELEFONATE!!

CONSEGNE A DOMICILIO IN MILANO L. 5.000

TUTE LE MARCHE SONO REGISTRATE DAI LEGITTIMI PROPRIETARI



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD32

Ovvero: la nuova superconsole con lettore CD di casa Commodore.

Milano, 8 settembre, Museo della Scienza e della Tecnica, ore 11.
Ebbene si, seduti in prima fila ad assistere alla presentazione della nuova console Amiga, c'erano: il sottoscritto, Massimiliano Coltorti, il grande Stefano "BDM" Petrullo e il mitico Mirko "TMB" Marangon (ok, partite pure con il lancio incontrollato degli ortaggi. NdMax).
Con in mano carta e penna e la nostra inseparabile macchina fotografica (che a turno ci portiamo anche nel letto)(in mancanza di altro... NdMax) eravamo pronti a registrare qualsiasi parola, sospiro, gemito o sguardo che ci potesse rivelare qualche informazione in più di quello che già avevamo sentito vociferare su questa nuova e attesissima macchina targata Commodore.
Ma i misteri sono svaniti nel momento stesso in cui è partito uno dei tanti demo di presentazione.
Ragazzi, bisognava esserci... Le immagini sfrecciavano via veloci... Scene tratte dai film: Blade Runner, Blues Brothers, Jurassic Park miscelate con grande maestria assieme alle immagini del gioco presto disponibile anche per CD32.
Da sottolineare anche la graditissima partecipazione di due misteriosi personaggi travestiti da tecnici (non siamo ancora riusciti a capire chi realmente fossero) che hanno dato vita a uno show comico di alta scuola.
Ma ora parliamo di cose serie. Il CD32 è strutturalmente simile a un Amiga 1200 con il lettore CD incorporato.
La seguente scheda tecnica vi illustrerà nel dettaglio questa nuova console: CPU 68EC020 32-bit a 14 Mhz, Chipset AGA per la grafica, con possibilità di visualizzare 256.000 colori da una tavolozza di 16 milioni (di colori s'intende);1 chip Chunky-to-Planar (la vera novità di questa macchina) che permette la gestione del Chunky Pixel, tipico di console e PC, anche su Amiga (che invece usa una gestione del tipo Planare). Questo consentirà lo sviluppo di giochi in grafica vettoriale molto complessa (stile Ultima Underworld e Comanche) con una velocità veramente spaventosa. 2 Mb di RAM e 1 Mb di ROM (per il KickStart) più una piccola memoria di 1 Kb che potrà essere utilizzata per immagazzinare all'incirca un centinaio di punteggi record dei vostri giochi preferiti. Lettore CD con velocità doppia (oltre 300Kb di transfer rate). Possibilità di usufruire della multisessione che permette la lettura dei dati sequenziali ad altissima velocità. 2 gameport per collegare 2 joypad. 1 porta per il collegamento di un eventuale tastiera o una qualsiasi altra periferica.1 slot di espansione esterno per future periferiche.1 slot di espansione interno per il modulo full motion video (MPEG)... E si, avete letto proprio bene. Prima di Natale dovrebbe essere disponibile il modulo aggiuntivo in grado di leggere i dischi video registrati con la tecnologia MPEG.
Per tutti quelli che non lo sapessero, la sigla MPEG non rappresenta null'altro che una serie di algoritmi di compressione che riescono a comprimere i dati così tanto da permettere l'ottenimento di una disponibilità di 74 minuti di video + audio stereo su un normale CD audio. Tutto questo avviene senza perdita di fotogrammi e senza alcuna riduzione delle dimensioni dello schermo. La qualità video è addirittura pari, se non superiore, al S-VHS.
La Commodore ha comunque implementato nel CD32 il CDXL-2 che era già disponibile in una versione ridotta anche nel vecchio CDTV. Il CDXL-2 permette di eseguire full motion video a 3/4 di schermo con 256.000 colori oppure in Ham-8, ma con una leggera perdita nella fluidità di movimento. Questo fa si che sul CD32 si possano utilizzare quasi tutti i titoli già prodotti per il CDTV.
La domanda sorge spontanea: "ma quanto costa tutta questa meraviglia?". Ebbene, al contrario di quello che si può pensare il prezzo di vendita del CD32 è basso, considerando tutte le sopraelencate caratteristiche "gustose" della macchina. Solo 690.000 IVA compresa!!! Beh, bisogna proprio ammettere che la Commodore si è prodigata molto per contenere il prezzo del CD32. Il costo (non ancora ufficiale) del modulo di espansione MPEG, dovrebbe invece aggirarsi tra i 200 /300 dollari.
Un piccolo accenno anche alla compatibilità con il Photo CD della Kodak. Alla domanda: "il CD32 è in grado di leggere i Photo CD?", l'amministratore delegato della Commodore Italiana, Ing. Mambelli, ha risposto: "tecnologicamente sì, ufficialmente no... non so se mi spiego!".
Cosa rimane da dire? Ah, già, la Commodore ha dichiarato di puntare tutto sul CD32 e sulla linea Amiga in generale (A600, A1200, A3000, A4000) visto e considerato che ormai è ufficiale il progressivo abbandono della produzione MS-DOS compatibili.
Abbiamo visto alcuni titoli, tra cui James Pond 2 (uguale alla versione 1200, ma con un'intro davvero notevole), Pinball Fantasies (grafica a 256 colori e sonoro troppo bello), Jurassic Park (intro fantastica e sezione 3D ultra veloce) e Diggers.
Altri giochi sono comunque in arrivo e i nomi parlano da soli: Chaos Engine, Inferno, James Pond 3, Liberation (il seguito di Captive, che, inspiegabilmente, sembra al momento destinato a vedere la luce solo e unicamente per questo formato, ndMax), Lionheart, Microcosm, Syndicate, TFX, Zool e molti altri (più di 60 titoli) che non stiamo a scrivere proprio per mancanza di spazio.
Ora dovremo solo aspettare che le case di software producano il maggior numero di titoli in modo tale da poter consacrare il CD32 come la miglior console esistente sul mercato. Sperem...

Massimiliano Coltorti & Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 749.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante per A1200	L.	134.000
Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico	L.	600.000
Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm	L.	279.500
Digitalizzatore Stereofonico Home Kit Musik 56 Mhz stereo	L.	199.000
Espansione A600 e A1200 esterne PCMCA 2 Mb	L.	350.000
4 Mb	L.	490.000
Offerta speciale dischi		
DD 100 pezzi	L.	89.000
HD 100 pezzi	L.	120.000
Genlock Maxigent y/c se/ardo 2 CVBS IN/OUT 1 SVHS IN/OUT A1200 e A4000 cromakey incorporato via software	L.	899.000
1 K III Action Replay per A500	L.	139.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000

ESPANSIONI PER AMIGA 1200

Espansioni per A1200 con coprocessore matematico 32 bit

GARANZIA 18 MESI

Espansione di memosria 4 MB 32 bit
Coprocessore matematico opzionale
Clock in tempo reale con batteria a tampone
32 bit zero Wait State RAM ad alta densità
5 volte più veloce di un A500

• PC 1204 4MB con clock	L. 468.000
• PC 1204 4MB con clock e 20Mhz 68881 FPU	L. 648.000
• PC 1204 4MB con clock e 25Mhz 68882 FPU	L. 698.000
• PC 1204 4MB con clock e 33Mhz 68882 FPU	L. 738.000
• PC 1204 4MB con clock e 40Mhz 68882 FPU	L. 798.000
• PC 1204 4MB con clock e 50Mhz 68882 FPU	L. 878.000

Non invalida le garanzie

NOVITÀ PER AMIGA 1200/600/4000

Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante			L. 170.000
Genlok Microgenius Sempro			L. 399.000
Midi professional 3 in 2 out trough			L. 60.000
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono			L. 179.000
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms			
40 MB	L. 399.000	60 MB	L. 480.000
80 MB	L. 599.000	120 MB	L. 850.000
Nuovi Controller SCSI per A2000			L. 290.000
Espansioni 2 MB per A2000			L. 199.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

CONFIGURAZIONI PC

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.540.000

OFFERTA
PC 386 sx
2 MB Ram VGA
Super MS Dos 5.0
2 Seriali, 1 Parallela,
Mouse e tastiera estesa

HD 40Mb	L. 750.000
HD 50Mb	L. 990.000
HD 80Mb	L. 1.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interno	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

DISCOUNT CARD NEX PER TGM: VALE PER ACQUISTI EFFETTUATI DAI LETTORI DI TGM
SCONTO 3% FINO A L. 50.000 DI ACQUISTI / SCONTO 5% FINO A L. 100.000 DI ACQUISTI
SCONTO 10% PER ACQUISTI DA L. 1.000.000 IN SU

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

NEC P 20 24 aghi 200/300 cps	L.	550.000
Star LC 24-200 color 24 aghi 250 cps	L.	699.000
Monitor per Amiga Commodore 1084 S stereo Philips 8833 II stereo	L. fino esaurimento	350.000
Controller per Amiga 500 impact serie II	L.	649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%		
40 Mb SCSI per Amiga 500	L.	299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500 *(SOLO MECCANICA)*	L.	469.000

THUNDER BOARD
L. 199.000
R SOUND MACHINE

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA
L. 430.000

SERVIZIO DI INSTALLAZIONE
ESPRESSO PER PC E AMIGA,
RIPARAZIONI PRESA E CONSEGNA
A DOMICILIO MOTHER BOARD
386 - 486 - 586 - SIMM - HARD DISK -
INTERFACCE IN CONSEGNA RAPIDA!!
SERVIZIO PER DITTE E PROFESSIONISTI
CONSULTATECI SENZA ESITARE!!!

☎ 0336/333346

DISCOUNT CARD NEX PER TGM

Vale per acquisti effettuati dai lettori di TGM
Sconto 3% fino a L. 50.000 di acquisti
Sconto 5% fino a L. 100.000 di acquisti
Sconto 10% per acquisti da L. 1.000.000 in su

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

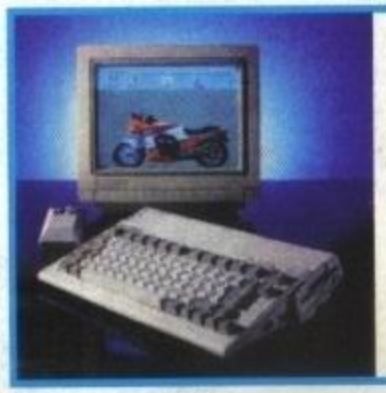
68030 con 80 Mb HD - 2/4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb



AMIGA 600 £. 470.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

URIDIUM 2

A sette anni di distanza dall'uscita del suo illustrissimo predecessore, che i vecchi appassionati ricorderanno certamente essersi aggiudicato con pieno merito il bollino "Gioco Caldo" all'interno del primo, mitico, numero di ZZAP!, il grande Andy Braybrook ritorna nuovamente ai comandi della sua fidata Manta, per trascinarci anche questa volta nella più allucinante regione dello spazio profondo che qualsiasi pilota spaziale abbia mai osato perlustrare...

Sigh! Sono proprio occasioni come queste che ti fanno sentire il peso degli anni. Certo, la grafica è tutta un'altra cosa, ma è stato sufficiente l'arrivo della prima squadriglia aliena o una repentina inversione di rotta, per risvegliare improvvisamente nella memoria tutta una serie di indimenticabili ricordi che giacevano ancora intatti in uno degli infiniti meandri del cervello di un videogiocatore ormai ventiduenne. Ok, ok, se continuo così va a finire che questa recensione degenera subito in un surrogato di un album di Masini, e quindi decido saggiamente di lasciare da parte malinconiche memorie personali, per occuparmi invece di quest'ultima fatica targata Graftgold.

Dunque, Uridium era uno shoot'em'up a scorrimento orizzontale, anzi, sul Commodore 64 è probabilmente stato LO shoot'em'up a scorrimento orizzontale, sintesi estrema di tecnica sopraffina e giocabilità entusiasmante. Vediamo quindi cos'ha di nuovo da proporci questa riedizione datata 1993 e capace di sfruttare potenziali hardware che in quel lontano - ma non poi troppo - 1986 sembravano assolutamente utopistici.

Diciamo quindi subito che lo schema di gioco è rimasto sostanzialmente invariato: si sorvola orizzontalmente una corazzata spaziale (traduzione dell'inglese "dreadnought") che deve essere mano a mano danneggiata nelle sue istallazioni di superficie e nelle varie squadriglie di difesa prima di potervici atterrare sopra, in modo da poter così raggiungere il generatore principale che una volta distrutto decreterà l'esplosione dell'intera nave.

Lo scrolling, rimasto prevalentemente orizzontale, è adesso anche parzialmente longitudinale, nel senso che avanzando nel gioco vi troverete ad affrontare corazzate sempre più "larghe" e al tempo stesso sempre più massicciamente protette. Come da copione i pericoli dai quali dovrete vedervela sono di tre tipi: le difese superficiali (torrette, lanciamissili...), le squadriglie di navicelle (cui si vanno ad aggiungere missili traccianti e una miriade di altri letali marchingegni volanti), e, soprattutto, tutta una serie (via via crescente) di costruzioni in rilievo che decreteranno la vostra fine in caso di collisione accidentale (eventualità questa, che diventa sempre più probabile man mano che avanzerete nel gioco). Come già detto, prima di poter atterrare dovrete arrecare danni sufficienti alla corazzata, e questo avviene sia colpendo le varie strutture fisse, sia eliminando le navicelle che difendono ogni singola nave madre. A tale proposito bisogna segnalare come sterminando un'intera squadriglia si ottengono sia un "bonus distruttivo" aggiuntivo, raccogliendo l'apposita icona, sia la possibilità di guadagnarvi una delle innumerevoli e indispensabili armi supplementari che andrà a modificare l'arsenale della vostra navicella.

Una volta che avrete inflitto una quantità di danni adeguata alla corazzata, comparirà

•STOP THE PRESS•

MI COMUNICANO PROPRIO IN QUESTO MOMENTO DALLA RENEGADE CHE IL BUON ANDY STA APPORTANDO ALCUNE MODIFICHE DELL'ULTIMA ORA AL SUO URIDIUM 2 QUI RECENSITO. LO SCOPO E' QUELLO DI RENDERE IL GIOCO PIU' SEMPLICE, NON SI TRATTERA' COMUNQUE DI NIENTE DI CLAMOROSO, SOLO QUALCHE PICCOLO ACCORGIMENTO QUA E LA'...

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MA

Uridium 2 è uno di quei giochi che ti lasciano un po' perplessi. Tutti quanti lo attendevano con trepidazione, anche se in effetti non sembrava un gran capolavoro, e quando è arrivato tutti sono rimasti un po' perplessi davanti a un'area di gioco ristretta, degli sprite piccoli e una grafica un po' strana. Giocarci, però è stata tutta un'altra cosa: è veloce, frenetico, intenso... Tutti quanti sono stati concordi nel definirlo "difficilissimo", anche se forse non è esattamente così: dono una mezza giornata di gioco arrivo tranquillamente al sesto quadro e mi so destreggiare egregiamente nella terza flotta. Il bello, comunque, è lo spirito da "C64" che ha il gioco: sequenze dei titoli "a rotazione" tabelle dei punteggi dall'aspetto antiquato... Insomma, anche la nostalgia fa la sua parte. Tenete bene presente l'"anche", però: Uridium 2 è un gran gioco per i fatti suoi, e il consiglio "non fatevelo sfuggire" vale soprattutto per chi ama i giochi dal ritmo esagerato.

che premiava i piloti del primo episodio. Arriviamo così a un'altra di quelle che sono le grandi innovazioni rispetto all'originale, è cioè la possibilità di giocare in due contemporaneamente. E vi dico subito che sono previste due modalità differenti: la prima, sulla

movimento, specialmente per il Wingman, invece indispensabile ai fini del proseguimento del gioco.
Con questo è tutto, vi lascio al commento per le conclusioni finali su questo U2 e proclamando i miei più sinceri complimenti al primo che riuscirà a completarlo senza l'ausilio di cheat-mode alcuno. Io ci proverò.

Max

il messaggio "Land Now" (messaggio che sarà anche vocale. Veramente buone tutte le digitalizzazioni presenti nel gioco, quella che annuncia "Last Manta", l'ultima navetta disponibile, è quasi da brividi...) e potrete quindi raggiungere la pista d'atterraggio, segnalata con due triangolini lampeggianti, per addentrarvi all'interno della nave nemica.

Si affronta così la sequenza di fine livello, decisamente diversa da quella di semplice tempismo presente nel primo Uridium. Lo scopo è quello di far saltare il generatore principale, protetto da una serie di scudi energetici e da alcune mine; una volta distrutto questo generatore, mentre il soffitto comincia a crollare, vi sarà consentito raccogliere tutta una serie di bonus supplementari, ricordandovi però d'abbandonare la stiva della nave (aprendo un varco con una pressione prolungata del joystick) prima che la vostra energia raggiunga lo zero, evitando in questo modo di perdere inutilmente una delle preziose vite a vostra disposizione.
Tornati a bordo della Manta assisterete all'esplosione della corazzata, che bisogna riconoscere d'assai minor impatto rispetto al progressivo sgretolamento ad alta velocità

scia di quanto già visto in Chaos Engine, consente di affiancare alla vostra Manta una seconda controllata dal computer, oppure lasciarne i comandi direttamente nelle mani di un vostro amico. A tale proposito bisogna però sottolineare come sarà sempre uno solo dei due piloti (il Flying Leader) a determinare la direzione di spostamento, mentre l'altro (che assume la funzione di Wingman) dovrà sostanzialmente coprire le spalle al proprio caposquadra. E' però divertente il fatto che alla fine di ogni livello sarà quello che avrà raggrenellato il maggior numero di punti a prendere il sopravvento, creando così un contenzioso interno che però nella maggior parte dei casi non gioverà troppo al proseguimento della missione di coppia.
Rimango comunque dell'avviso che non sia in ogni caso affatto facile giocare in due, vuoi perché le navicelle, inspiegabilmente uguali, anche nel colore (ma nella versione finale potrebbero aver corretto questo particolare), sono veramente difficili da distinguersi una dall'altra, tanto che a volte ci si impiega qualche fatale istante per comprendere quale si stia effettivamente controllando, vuoi perché viene spesso a mancare una libertà di

AMIGA

Non vi nascondo un certo imbarazzo nell'attribuire un giudizio globale adeguato a un così atteso Uridium 2. Dico questo perché gran parte del fascino che mi ha indotto ad occuparmi di persona della sua recensione, cosa che ormai considero un lusso, visto il sempre crescente lavoro di chiusura numero, è proprio dovuto alla sua stretta somiglianza con il suo splendido predecessore. Probabilmente alcuni di voi troveranno la votazione troppo elevata, e potreste anche aver ragione, dopotutto il velocissimo scrolling al cinquantesimo è assolutamente impeccabile, ma l'area di gioco risulta effettivamente un tantino schiacchiata; la grafica è sempre di notevole impatto e il sonoro, con delle splendide sintesi vocali, di grande livello, ma è anche vero che il modo a due giocatori non funziona granché bene, e... E soprattutto un'altra cosa: la DIFFICOLTA' MOSTRUOSA (fortuna che il nostro Andy l'ha notevolmente abbassata rispetto alla primissima versione sviluppata). Difficoltà che taglierà nettamente fuori una gran fetta di giocatori, o almeno quelli facilmente irritabili, visto che già a partire dal quinto livello le cose cominciano a farsi veramente ardue, ma che al tempo stesso premierà doppiamente chi avrà la voglia di applicarsi fino in fondo. Dopotutto le sfide più impossibili sono quelle che garantiscono le maggiori soddisfazioni, o no?

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
91
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

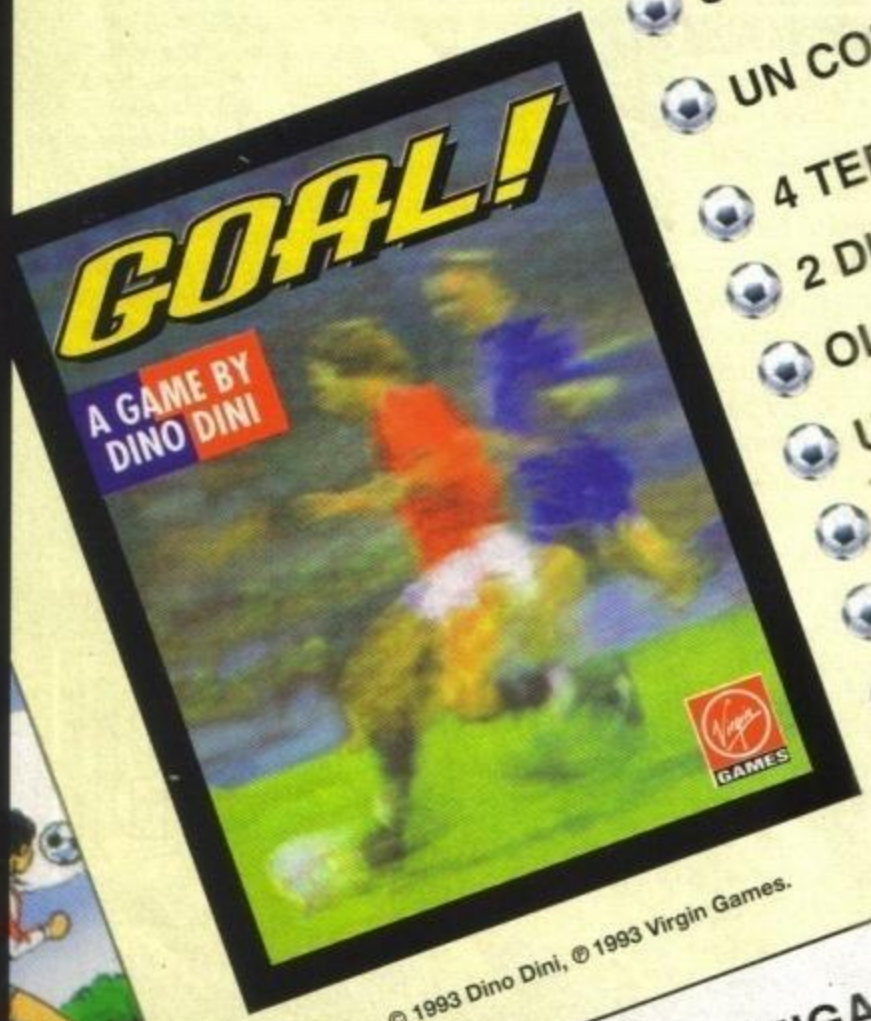
http://www.oldgamesitalia.net/

GOAL!

L'ATTESISSIMO SEGUITO DI KICK OFF II!

K GIOCO 940
("K" MAGGIO '93)

- UNA PROFONDITÀ DI GIOCO NOTEVOLE!
- UN CONTROLLO DI PALLA ECCEZIONALE!
- 4 TERRENI DI GIOCO
- 2 DIVERSE PROSPETTIVE DEL CAMPO
- OLTRE 80 SQUADRE
- UN 'PIZZICO' DI ATTIVITÀ MANAGERIALE
- SVARIATI TIPI DI REPLAY
- UN REALISMO DAVVERO INCREDIBILE
- SCROLLING MULTI-DIREZIONALE
- ...PRATICAMENTE IMPAREGGIABILE!

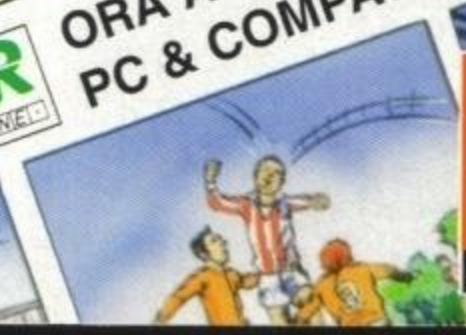


© 1993 Dino Dini, ® 1993 Virgin Games.

AMIGA 1 Mb

LEADER DISTRIBUZIONE

ORA ANCHE PER PC & COMPATIBILI



Virgin GAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

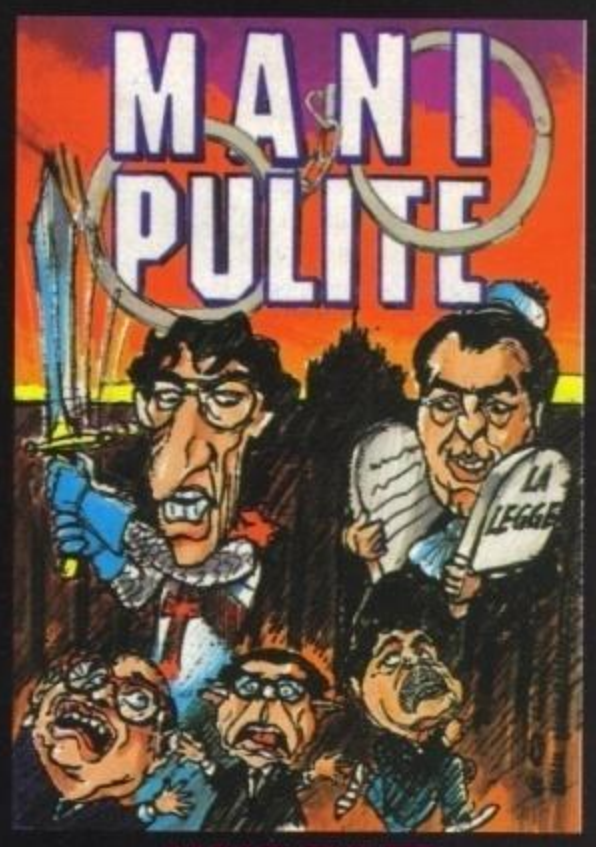
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

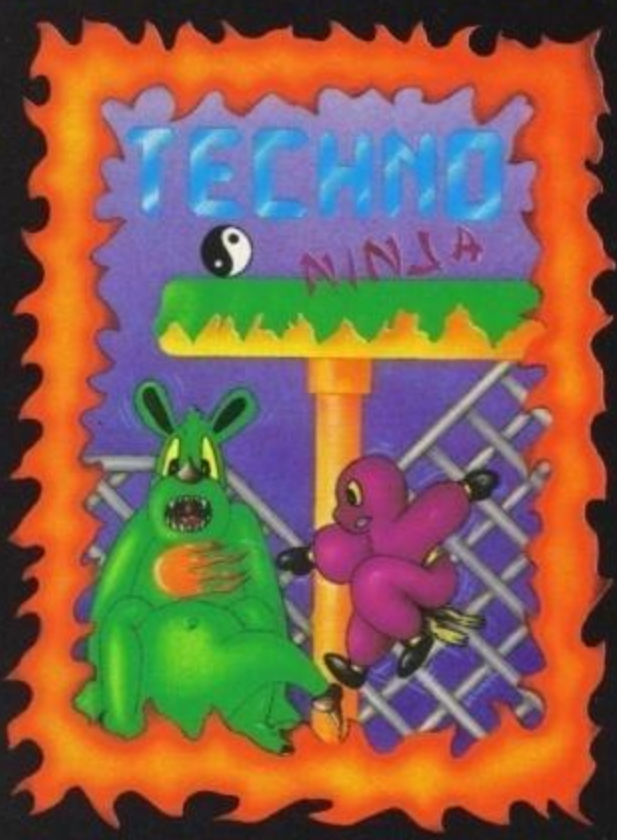
DB DOUBLEBYTE

PER AMIGA E MS/Dos

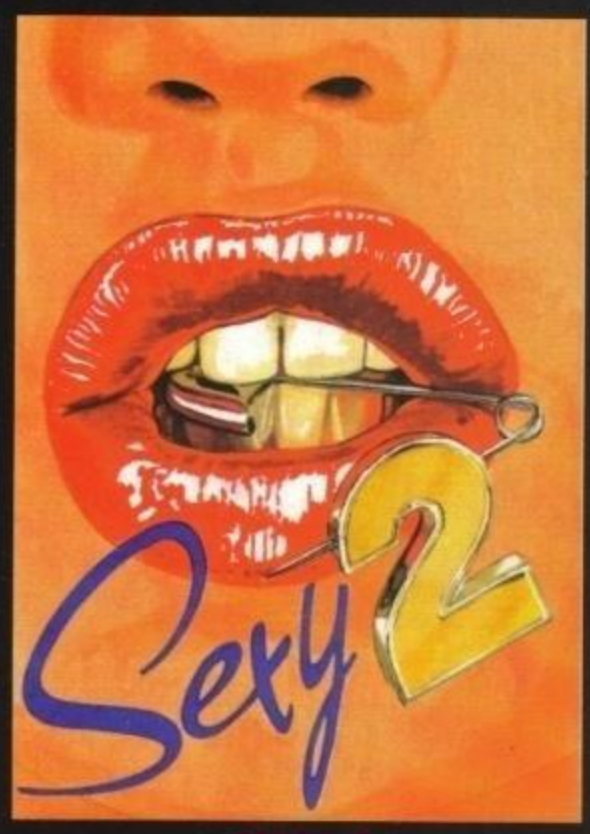
ARCANA IMPERII



MANI PULITE



TECHNO NINJA



SEXY 2

HB Studio - Pd

Per informazioni e ordini telefonare al 049/655055

DOUBLEBYTE SOFTWARE - Riviera S.Benedetto, 27 - 35139 Padova - Tel. e Fax 049/655055

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Overdrive

Il gioco più atteso dell'universo è finalmente uscito, di che cosa si tratta? Ma naturalmente di Overdrive. Per ulteriori informazioni a riguardo, i signori lettori sono pregati di proseguire nella recensione... grazie!

Overdrive, come il novanta per cento della popolazione mondiale saprà, è un gioco di corsa con visuale dall'alto, che vede tre vetture contendersi la vittoria all'interno di percorsi di varia natura e intrisi di agenti disturbo.

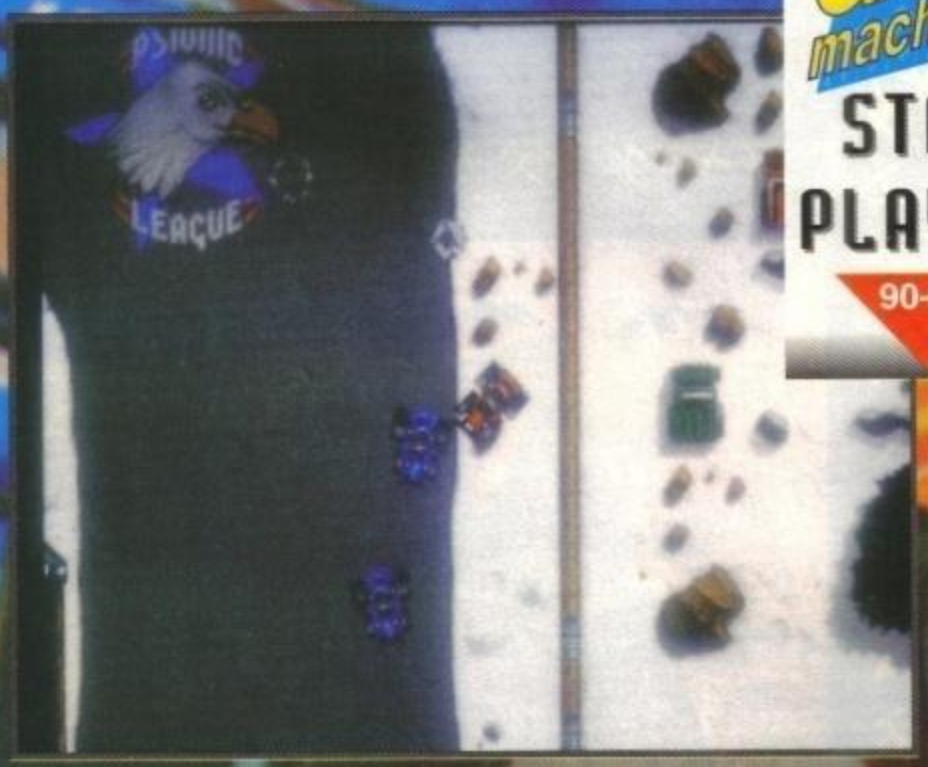
Overdrive è appunto tutto questo, in più, però, si deve gareggiare con diversi mezzi, a seconda del tracciato. Avrete infatti a disposizione quattro veicoli differenti, sia esteticamente, che per le loro qualità. Si parteciperà quindi con la macchina da corsa in percorsi dotati di pochissime imperfezioni dell'asfalto; vettura questa dotata di grande velocità e accelerazione, ma che perde in prestazioni non appena esce dal tracciato; le supercar, invece, sono un misto tra le macchine da corsa e quelle da rally, per quanto riguarda velocità e accelerazione, non divergono molto da quelle da corsa, ma queste ultime tendono a slittare maggiormente nelle curve a gomito, sono quindi molto adatte nei percorsi innevati e in quelli cittadini; le 4X4 non sono certamente dotate di grande velocità, in compenso, però, risultano molto utile nei tracciati particolarmente accidentati; e infine le Buggy, probabilmente il mezzo più versatile di tutti, caratterizzato da una grande agilità adatta per ogni tipo di percorso, anche se si esprime al meglio nell'arena e nei circuiti desertici.

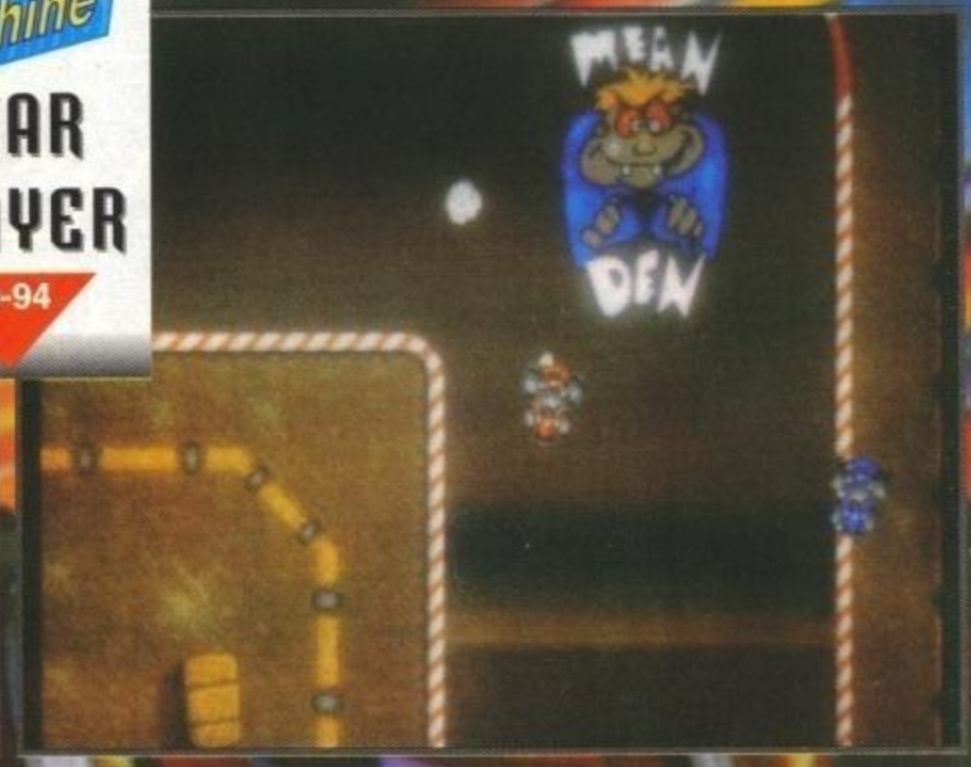
All'inizio della partita vi verranno dati dei soldi, grazie ai quali sarete in grado di iscri-

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94





BDM

Overdrive è del Team 17, è già questo dovrebbe dirvi tutto...
E' fantastico sotto quasi tutti gli aspetti e incarna in sé quegli elementi che un grande gioco dovrebbe avere; però... ci sono un paio di cose che avrebbero potuto renderlo un Top Score: innanzitutto le piste, solo curve a gomito che alla lunga potrebbero annoiare il giocatore più esigente. E infine la totale assenza di un negozio dove potenziare la propria vettura mina forse un po' l'appetibilità.
Per il resto, comunque, non ho parole, grafica ottimamente definita e soprattutto VELOCE; il sonoro curato da Allister Brimble è come sempre abbondantemente sopra la media. Pensate che qui in redazione stiamo già organizzando tornei su tornei per decretare "er mejo".
Se vi piacciono i giochi di corsa non perdetevi Overdrive, il Team 17 ha colpito ancora, il prossimo adesso è Alien Breed 2...

PAOLO

Grande, grande, grandissimo! L'unico rammarico che ho è che non posso mettere la mia caricatura esaltata come su Zzap!, con tanto di dentoni, nasone, occhialoni e manina che fa ok. Overdrive è semplicemente stupendo, con un sacco di giocabilità tutta a portata di mano: io stesso che non amo i giochi di guida visti dall'alto, proprio a causa del loro sistema di controllo, ho trovato questo gioco impeccabile anche sotto questo profilo (in fondo se uno gioca è la prima cosa di cui si accorge, no?). Dico "anche" perché pure la grafica è dettagliatissima e coloratissima (ho avuto modo di ammirarla con calma quasi tutta, visto che prima di mettere le mani sul joystick ho dovuto fare la fila, e guardare tutti gli altri giocare), ed il sonoro non tradisce certo le aspettative: vien da ballarlo! Un altro capolavoro dei Team17...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

TMB

Oh, era ora! Dopo un sacco di mesi di attese apparentemente senza fine, Overdrive è arrivato. Il gioco ha rispettato tutte le mie aspettative, giocabile, veloce e sopratutto divertente; l'aspetto grafico, era logico prevederlo, risulta impeccabile con una pulizia di schermo notevolissima e una fluidità impressionante.
Era troppo tempo che su Amiga non si vedeva un gioco di corse visto dall'alto, peccato per un unico particolare; se avessero inserito la possibilità di massacrare gli avversari a missilate mi sarei divertito di più, ma non si può aver tutto dalla vita.

MM

Dal Team 17 in un giorno sono arrivati due giochi: Qwak (leggetevi la recensione) e Overdrive. Sapete che vi dico? Tra i due preferisco Qwak. Overdrive sarà anche "grande, grande grandissimo", la tecnica con la quale è stato realizzato impeccabile, la velocità altissima, il ritmo frenetico e tutto quello che vuoi, ma continuo a preferire l'antico Nitro. Le piste sono incredibilmente ripetitive, le curve sono tutte uguali e le uniche variazioni possibili sono rappresentate dalla velocità degli avversari (che tra l'altro sono solo due) e dai vari ostacoli sparsi sulla pista tipo cunette e olio. Mi aspettavo molto di più da questo nuovo gioco proveniente da Martyn Brown e soci, anche se c'è da ammettere che così come è non è affatto brutto... Giocateci tranquilli, ma non esaltiamolo.

vervi alle gare. Vincendole di volta in volta vi accreditati i soldi necessari per prendere parte alle corse seguenti.
Dislocati sui tracciati, potrete poi trovare un sacco di cose per migliorare il vostro mezzo, come gomme, chiavi inglesi, benzina e dei soldi, per aumentare appunto il vostro budget.
Molto importanti, per non dire indispensabili, saranno i turbo disseminati per il percorso, che vi faranno notevolmente aumentare la velocità del veicolo; attenzione però, perché quando la velocità della macchina sarà incrementata dal turbo, questa diventerà particolarmente incontrollabile; ricordatevi inoltre di non staccare mai l'acceleratore durante la fase di turbo, perché altrimenti si scaricherà immediatamente.
E ora via, verso i commenti, particolarmente numerosi perché bene o male tutti volevano dire la loro.

Raffaele Sogni

AMIGA

Iniziamo col dire che secondo me il miglior gioco con visuale dall'alto su Amiga era Super Cars II; ora però quell'ambito titolo è degnamente passato a Overdrive, perché? Bhe, innanzitutto perché è più vario (cinque tracciati e quattro macchine differenti), poi perché è dotato di più piste, anche se nel complesso tutte abbastanza simili. Ma il motivo principale è sicuramente la presenza del tempo, un movente più che valido per favi continuare a tutta birra, anche avendo un distacco mostruoso sulle altre due macchine... non c'è niente di più gratificante infatti che sentire l'ovazione della folla quando fate il record della pista.
Graficamente è grandioso, i colori sono tantissimi, mentre i tracciati sono così particolareggiati da sembrare veri; lo scrolling della pista è fluidissimo, e le macchine, anche se all'inizio sono un po' difficili da controllare, corrono via veloci senza dare troppi problemi.
Anche la componente sonora è galattica, dalle voci digitalizzate della famosa signorina che esorta a scrivere il nome, al tipo che vi dice se avete preso il turbo o che siete arrivati al'ultimo giro.
In conclusione Overdrive è, secondo me, il miglio gioco di questo genere, non troppo difficile, ma che non finirete tanto presto; in più è possibile, collegandosi a un altro Amiga, giocare in due... meglio di così. Per sapere i difetti e alcune puntualizzazioni vi mando agli altri commenti.

MAX

I giochi veramente validi li si riconoscono subito: sono quelli che rimangono per più tempo accesi sui nostri computer. E Overdrive, del quale fino a ieri avevamo solo un demo giocabile con un'unica pista, è stato in assoluto il titolo più giocato dall'intera redazione, con scene di autentico fervore agonistico dopo aver ottenuto la prestazione record del momento. Sono dell'avviso che questo Overdrive rimarrà uno di quei giochi ai quali avrete SEMPRE voglia di rigiocare, perché "limare" qualche centesimo su di un qualsiasi tracciato non è mai veramente impossibile... Provateci!

SHM

Overdrive uguale Team 17 uguale esageratamente bello. Anche questa volta quella che sembra oramai essere una legge matematica si è verificata. Nitro della Psygnosis mi era piaciuto un sacco, ma l'ho finito subito, idem per Super Cars II della Gremlin che era altrettanto giocabile e che oltre al fattore velocità aggiungeva anche la possibilità di potersi scannare a vicenda a suon di missilate. Overdrive è probabilmente la parola definitiva su questo genere di giochi: grafica pulita, programmazione impeccabile, estremamente veloce e dannatamente giocabile. Non ci si può silurare, ma proprio per questo il gioco si propone come "must" nel suo genere, puntando tutto sull'abilità del pilota in questione esclusivamente per quanto riguarda la guida e i fattori che la compongono (come la benza, i turbo, la tenuta di strada, eccetera).
Adrenalinicamente imperdibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

OFFERTE SPECIALI
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente
100 programmi didattico scolastici
L. 49.000
Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

OFFERTA SPECIALE STAMPANTI

Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi colore
L. 699.000
Star LC - 24/200 NLQ 24 aghi B/N
L. 600.000
Star LC 20 9 aghi b/n
L. 330.000
MPS 1550 9 aghi color Parallela IBM
L. 390.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768 **L. 299.000**
Scanner ManualeGS 4500 **L. 299.000**
Vidi PC 12 real Time digitizzer **L. 200.000**

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L.	199.000
80 Mb 3 1/2	L.	399.000
107 Mb 3 1/2	L.	429.000
127 Mb 3 1/2	L.	449.000
170 Mb 3 1/2	L.	479.000
215 Mb 3 1/2	L.	499.000

AMIGA 500/600

Kikstart 1.3: Sistema operativo ROM
L. 49.000
Espansione 512 Kb (porta a 1 MB)
L. 49.000
Espansione 1,5 Mb + clock
L. 130.000
Antivirus/Virus detector
L. 29.000
Espansione 2 MB interna
L. 150.000
Mouse opto/meccanico 250 Dpi
L. 39.000
Mouse infrarossi
L. 49.000
Emulatore 286/16 Mhz At Atonce Plus
L. 200.000
Kikstart 3.0 (rende compatibile l'Amiga 500 con l'Amiga 1200)
L. 90.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA
L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI
L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000
Compreso Splitter Pal

DISCOUNT CARD NEX PER TGM: Vale per acquisti effettuati dai lettori di TGM
Sconto 3% fino a L. 50.000 di acquisti / Sconto 5% fino a L. 100.000 di acquisti
Sconto 10% per acquisti da L. 1.000.000 in su

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

Televideo riceve videate da tv televideo Rai e privati, con stampa e memorizzazione trough per stampante **L. 170.000**

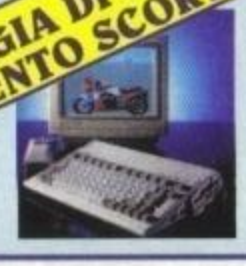
Hard Disk interni A1200 A600 2,5 Pollici 8Ms
40 MB **L. 399.000** - 60 MB **L. 480.000**
80 MB **L. 599.000** - 120 MB **L. 850.000**

Drive esterno per A500/A600/A1200 **L. 160.000**

Midi professional 3 in 2 out trough **L. 40.000**

UNA PIOGGIA DI OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE PER A600/A1200/A2000

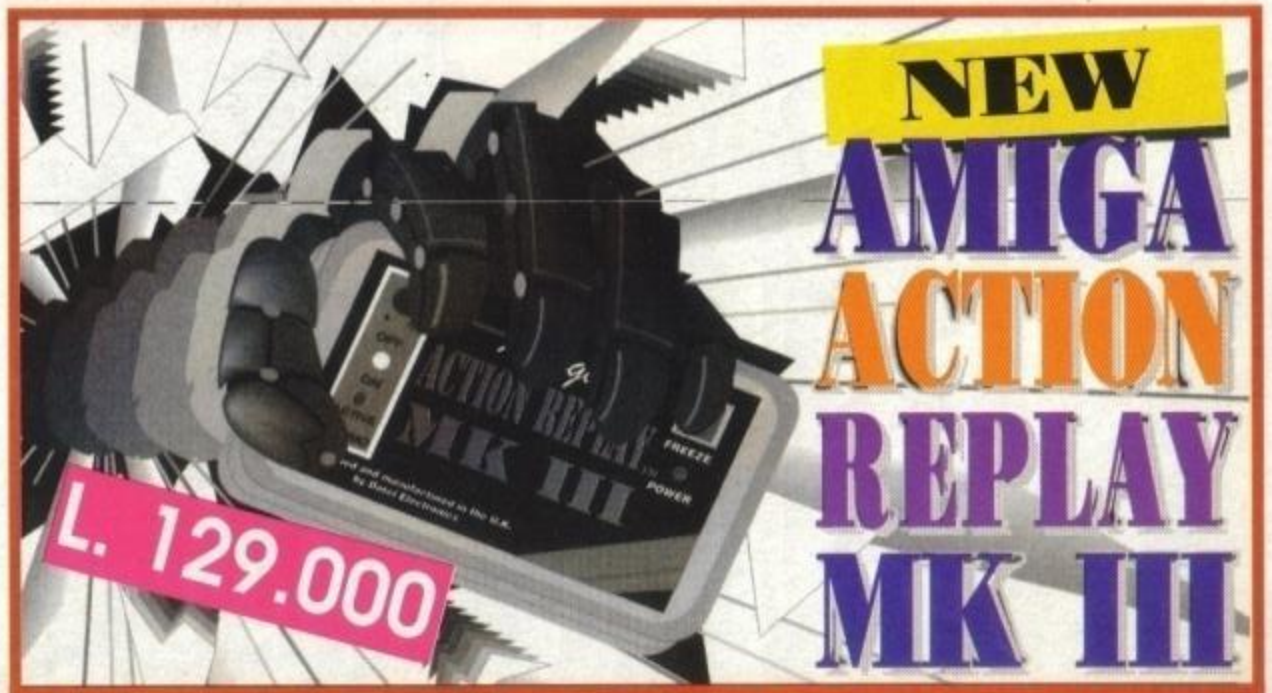
Nuovo stereo digitizer 56 mhz Stereo Home Kit Music 100" mono **L. 179.000**



Espansioni 2 MB per A2000 **L. 150.000**

Genlok interno per A2000 **L. 89.000**
Genlok Microgenius Sempro **L. 200.000**

Nuovi Controller SCSI per A2000 **L. 290.000**



CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO

ORARIO NEGOZIO: 9.30/12.30 - 15.30/19.20 • CHIUSO LUNEDÍ E GIOVEDÍ MATTINA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

CONFIGURAZIONI PC

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano.
L. 4.115.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

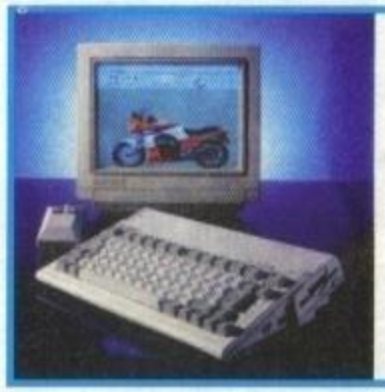
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb



AMIGA 600 £. 450.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

DISCOUNT CARD NEX PER TGM
VALE PER ACQUISTI EFFETTUATI
DAI LETTORI DI TGM
SCONTO 3% FINO A L. 50.000 DI ACQUISTI
SCONTO 5% FINO A L. 100.000 DI ACQUISTI
SCONTO 10% PER ACQUISTI DA L. 1.000.000 IN SU

THUNDER BOARD
L. 199.000
R SOUND MACHINE

SOUND BLASTER
PRO 2 MULTIMEDIA
L. 430.000

NEC P 20 24 aghi 200/300 cps	L.	550.000
Star LC 24-200 color 24 aghi 250 cps	L.	699.000
Monitor per Amiga Commodore 1084 S stereo Philips 8833 II stereo	L. fino esaurimento	350.000
Controller per Amiga 500 impact serie II	L.	649.000
Controller SCSI espandibile 8 Mb disposto per controllare CD-Rom interno per scheda MS-Dos 286/16Mhz compatibile 100%		
40 Mb SCSI per Amiga 500	L.	299.000
85 Mb SCSI per Amiga 500	L.	469.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEAL TEAM

E qui dovrei cominciare a raccontarvi la trama del gioco, ma purtroppo non esiste e, trattandosi di un simulatore, la cosa è più che logica (che iella! E così non posso neanche scrivere metà recensione con poca fatica...). Mettiamola così, dunque: siete un aspirante recluta e volete farvi strada tra le truppe militari. Ma forse non sapete che vi verranno affidate tutte le missioni più sporche (in tutti i sensi, compreso quello che bisogna strisciare per terra per mezz'ora) e più delicate da portare a termine, insomma, missioni per un motivo o per l'altro al limite dell'impossibile. Il che francamente non mi stupisce: non vorrebbero forse esserlo, a loro modo, tutti i videogiochi?

Bah, comunque pare che qualche sergente sprovveduto vi abbia dato cieca fiducia e abbia deciso (quale bestemmia in un mondo militare!) di mettervi a capo (voi! Una recluta o poco più!) di un gruppo di veterani. Lo scenario del gioco già l'avete "intuito": il Vietnam coi suoi Vietcong ("Mi han detto va nel Vietnam, e spara ai Vietcooooong, Ta ta ra tattatataa", NdGianniMorandi), una sanguinolente guerra durata quattro lunghi anni. Fortunatamente nessuno vi obbliga a giocare per quattro anni, anche perché si può iniziare la campagna all'inizio di un anno qualsiasi compreso tra il 1966 e il 1969. Nel modo pratica, invece, potrete gustarvi addirittura le missioni del mese e del giorno desiderato.

Altre scelte riguardano quale dei quattro uomini impiegare come capo (gli altri diventano direttamente suoi subordinati), quali armi utilizzare, ecc.

Avrà inizio poi un bel briefing rigorosamente in 3D e quindi potrete iniziare a giocare e, una volta portata a termine la missione, salvare la campagna in una delle otto posizioni disponibili (avete presente la schermata delle targhette identificatrici subito dopo il debriefing? Bene, ogni targhetta può contenere un salvataggio).

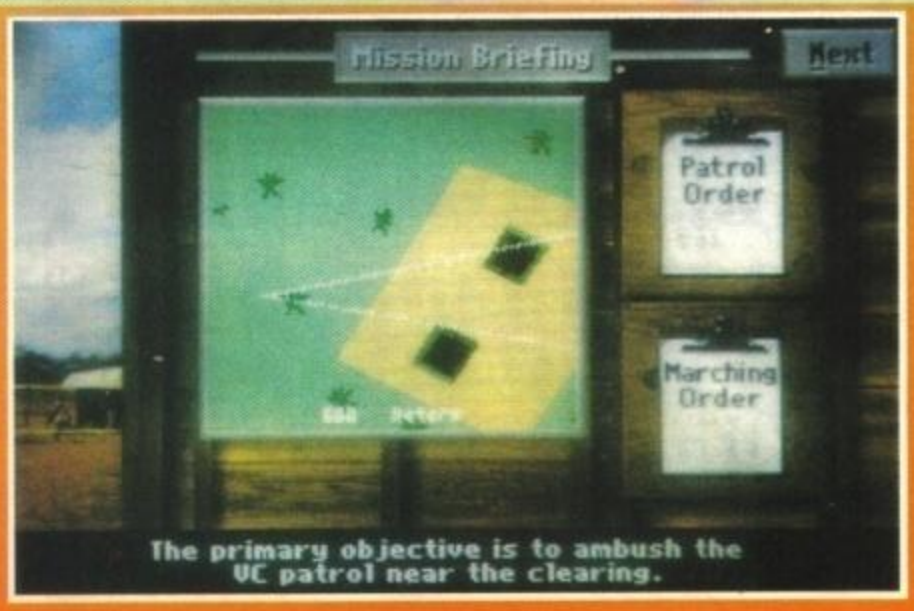
"Full Metal Jacket", "Il cacciatore" o "Allucinazione perversa": tre dei tanti film che hanno cercato di raccontarci un discusso e controverso capitolo della storia nordamericana. Sapete già di cosa sto parlando: del Vietnam. Ed ora anche la Electronic Arts ci mette lo zampino...

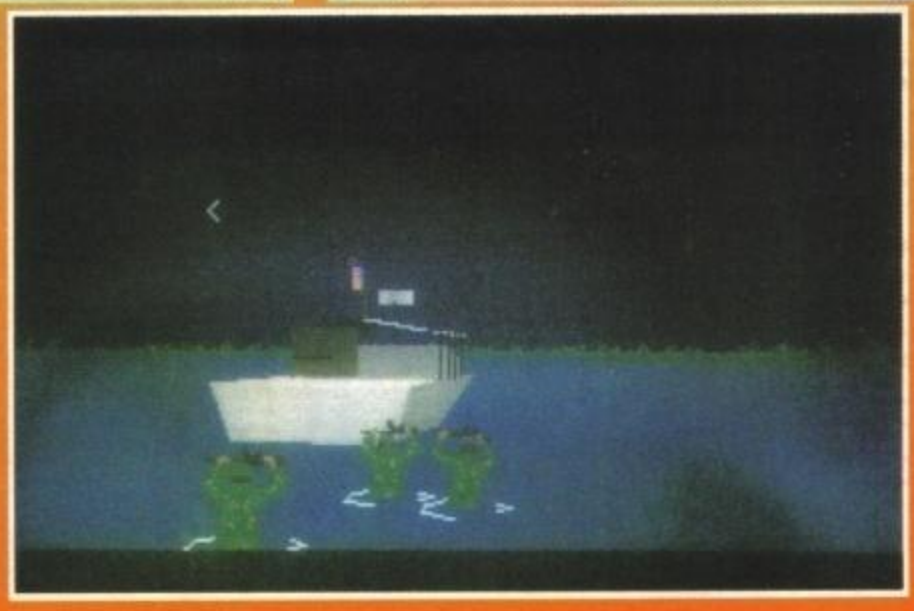
Quanto alla struttura delle campagne niente da dire: le varie missioni seguono il loro bravo filo logico e sono tutte sufficientemente diverse (esplorazione, imboscata, salvataggio, distruzione, rapimento, ecc.). Qualche parola la meriterebbe invece la difficoltà di gioco. I parametri standard sono quelli che sono: severi per tutti, giusto per fare capire alla gente com'era difficile vivere laggiù.

Per vostra fortuna si possono cambiare diverse cose, ma solo prima di iniziare la campagna (cioè nel main menu), premendo il tasto F10. La scelta è davvero vasta e va dall'intelligenza e dalla quantità di nemici presenti, fino ai danni che i proiettili infliggono alle rispettive parti. Potrete ad esempio mettere un numero enorme di nemici idioti che si uccidono con un colpo secco (anche se gli avete colpiti alla mano destra), rendendo magari il vostro personaggio invulnerabile ai colpi altrui e divertirvi un mondo a macellare tutti quelli che vi capitano per poi perquisire i cadaveri. Ma pochi saranno sicuramente così sadici e preferiranno un setting a metà strada tra il realismo e l'irrealismo più sfrenato.

Comunque, restando sempre nell'ambito dello stesso discorso, bisogna dire che le missioni non sono così impossibili anche a livelli realistici. Tanto per cominciare è buona norma strisciare per terra a una certa distanza gli uni dagli altri e, soprattutto, guardandosi continuamente in giro. La vostra portata visuale, infatti, è tale da permettervi di vedere i nemici anche a distanze sufficienti da compromettere quasi irrimediabilmente la mira anche del più provetto cecchino. I nemici appaiono tracciati da un rombo con tanto di relativa distanza indicata sotto, e a seconda di quest'ultima il colore passa da bianco (lontano e difficile da beccare) a giallo a rosso (ben vicino e facile da stendere).

Se poi le cose si fanno veramente dure si



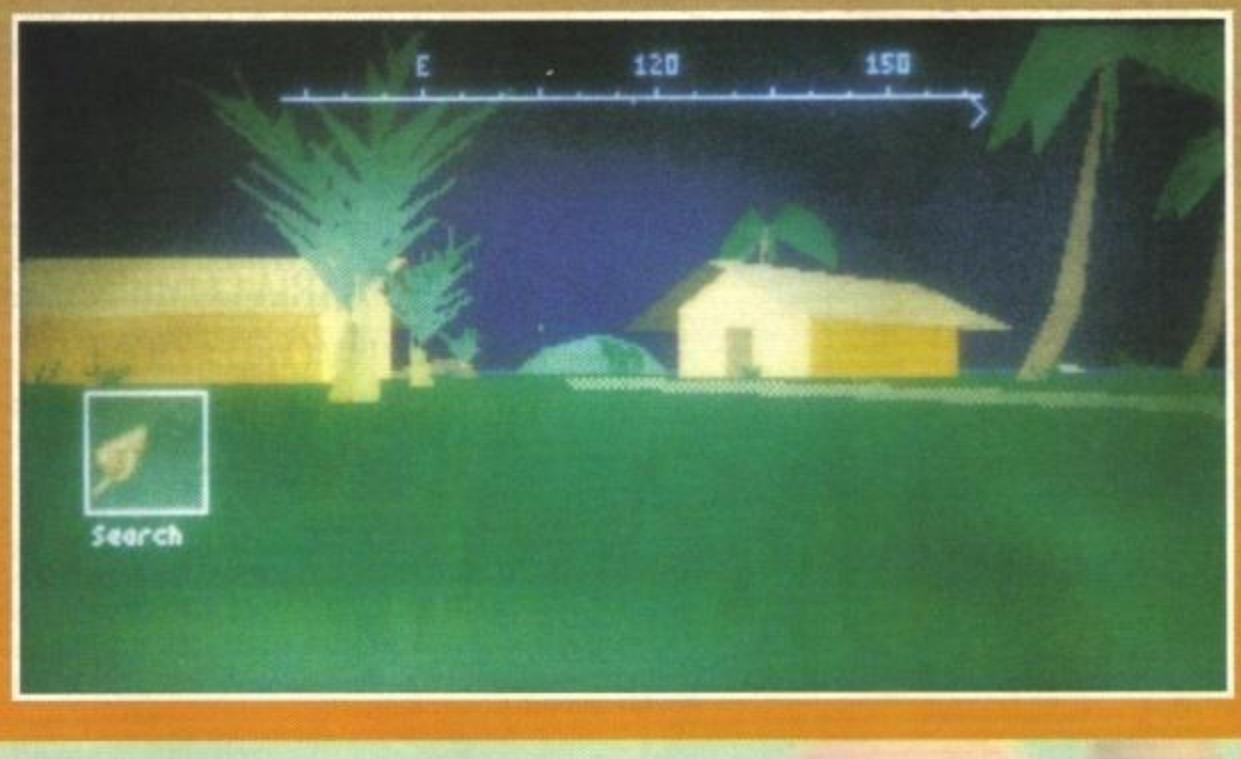


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

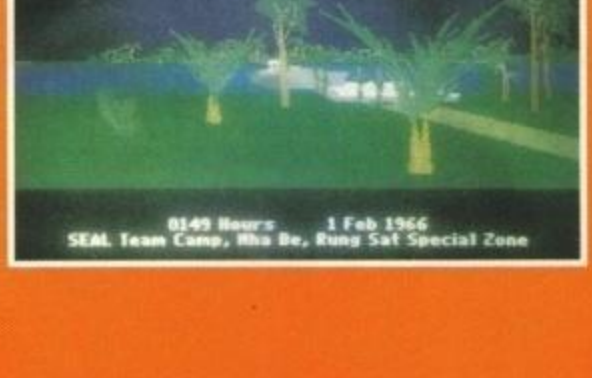
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Search), ma che in taluni casi ottiene addirittura l'effetto di catturare prigionieri da sottoporre poi a interrogatori (non che si vedano, ma per voi saranno punti in più!).
Entrando in dettagli un po' più tecnici, il gioco si può pilotare con ogni dispositivo analogico più la tastiera. Già, perché i vari ordini che puntualmente gesticolate (per non farvi sentire dal nemico) si ottengono unicamente tramite quest'ultima e a joystick o mouse sono lasciati soprattutto i compiti più ovvi. Specifico comunque che il gestore joystick è parecchio scarso e quindi l'optimum è rappresentato da mouse e tastiera.



può ricorrere a fumogeni o altre granate del genere per suscitare un po' di scompiglio. Ma il vostro vero asso nella manica sta nell'appoggio aereo: generalmente un paio di elicotteri aspettano solo un vostro messaggio radio con tanto di località "calda" per togliervi di mezzo qualche scomodo gruppo di vietcong che si sia fatto troppo minaccioso.
Ma se le cose cominciano a prendere una pessima piega e il vostro istinto di sopravvivenza riesce a oscurare ill vostro senso del dovere vi tocca solo lanciare il codice di emergenza e sarete rilevati quasi immediatamente (i vostri superiori non saranno felicissimi, ma come si usa dire: "life goes on").
Un dettaglio veramente carino, comunque, è la già citata possibilità di prendere le munizioni ai cadaveri (ottenibile col comando



Con i tasti di funzione si accede alle varie visuali esterne (del nemico, dell'elicottero, vostre, ecc.) e se il dettaglio vi sembra troppo "pesante" lo si può alleggerire parecchio premendo ripetutamente Alt-D (vi sono sei livelli diversi e quanto detto nel commento vale ovviamente per il più pompato).

G.B.

PC

Okay, lo ammetto: non è che Seal Team mi abbia deluso, anzi si vede che c'è parecchio lavoro dietro al programma, e la professionalità della Electronic Arts nel campo dei simulatori, sebbene non sia al livello della Microprose, è sempre consistente (non a caso fino a qualche anno fa uno dei miei simulatori bellici preferiti era proprio LHX Attack Chopper per immediatezza, semplicità e quel pizzico di azione arcade che non guasta mai). Ovviamente da allora ne abbiamo fatti di passi avanti e il risultato sono chili di schermate digitalizzate, di musichette campionate di fasi pre e post-belliche, nonché di una grafica di gioco piuttosto dettagliata e con sprazzi di buone ombreggiature. La tecnica utilizzata è 3D poligonale con misto di bitmap per gli uomini e l'unica nota stonata di tutto è un uso un po' accessorio di superfici retinate.
Eppure c'è qualcosa che sinceramente non mi convince. Non solo col tempo accelerato non si vede niente di quel che succede (contrariamente a LHX), ma la giungla vietnamita, sebbene resa con buona dose di poligoni, non si avvicina neanche lontanamente a quell'immagine che tanti film ci hanno dato (tutta piena di alberi e di fogliame dietro al quale qualsiasi nemico si poteva nascondere). Okay: adesso non pretendo un dettaglio esagerato (anche perché a gestire quello attuale già un 486/33 perde qualche colpo), ma come si può fare un simulatore bellico orientato ai singoli uomini e alle loro tattiche di stealth se poi sembra di essere ai giardinetti pubblici?
Bah! Almeno una cosa è certa: probabilmente non si era ancora visto un gioco così illustrativo della dura vita dei gruppetti di assalto. Forse quello che finora si avvicinava di più a un simile mondo era Campaign, ma lo faceva troppo vagamente e (dico io, che non ho mai apprezzato QUEL 3D) anche un po' malamente. Se quindi comprate Seal Team sapete cosa guadagnate: un gioco magari non elettrizzante ma che può ben ricreare quegli attimi di eterna tensione che accompagnano un soldato (per giunta con tre uomini sotto la sua responsabilità) lanciato allo sbaraglio in terre semisconosciute.

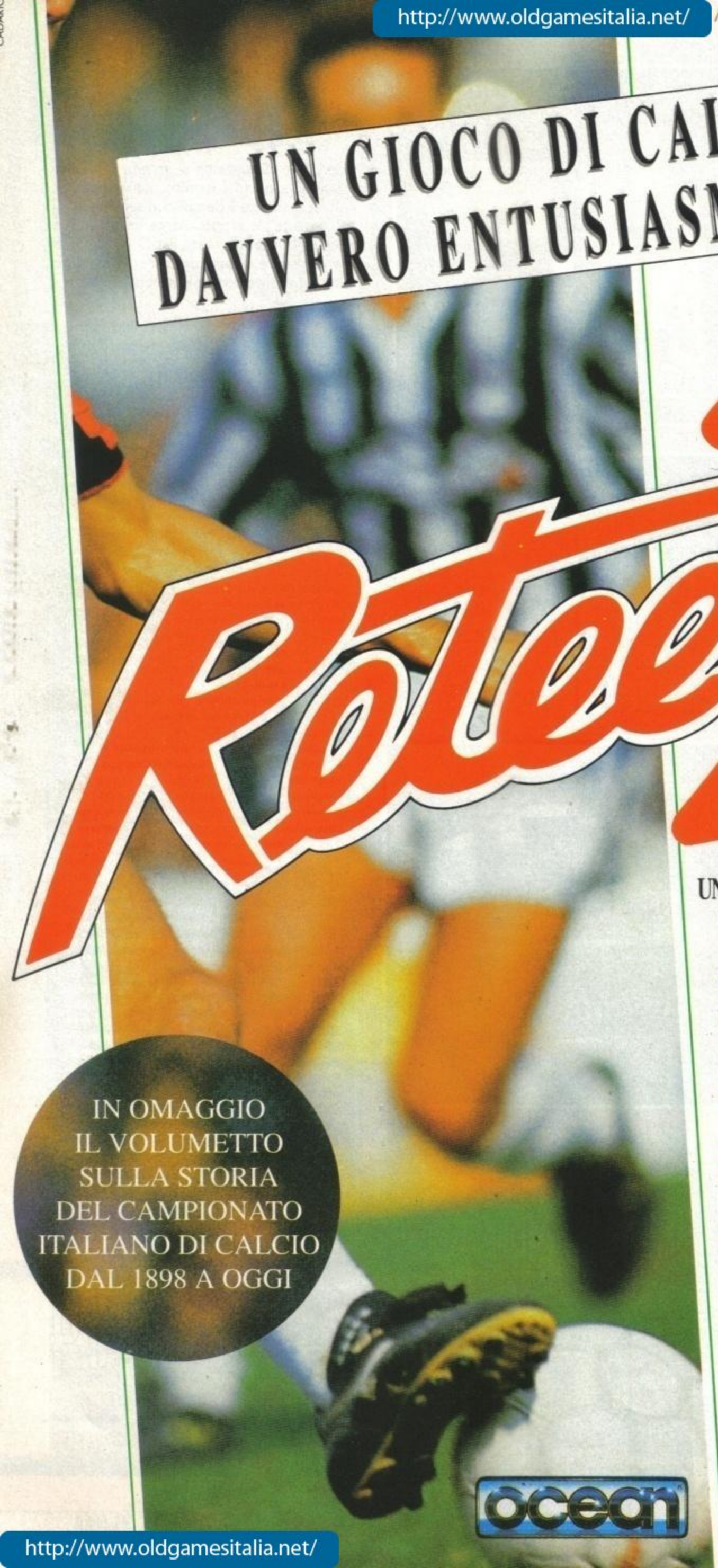
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA - PC

UN GIOCO DI CALCIO DAVVERO ENTUSIASMANTE...

Rotee 2!



IN OMAGGIO
IL VOLUMETTO
SULLA STORIA
DEL CAMPIONATO
ITALIANO DI CALCIO
DAL 1898 A OGGI

UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI REALISMO ED AZIONE!

- REPLAY, IN QUALSIASI MOMENTO, DELLE AZIONI DI GIOCO.
- DOPPIA PROSPETTIVA: POSSIBILTÀ DI SELEZIONARE L' INQUADRATURA DALL' ALTO O LATERALMENTE IN QUALSIASI FASE DEL GIOCO.
- PRECISIONE NEI PASSAGGI FRA I GIOCATORI GRAZIE AGLI INDICATORI DI DIREZIONE.
- TOCCO DI PRIMA...
- SUL CAMPO LE 18 SQUADRE DI SERIE A.
- SELEZIONE DELLE TATTICHE E POSSIBILITÀ DI CREARNE DELLE PROPRIE.
- SVARIATI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.
- VARIABILITÀ DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

IL TUTTO
ALL' INSEGNA
DI UN' INCREDIBILE VELOCITÀ
E DI UNA GIOCABILITÀ
DA TELECRONACA TV

ocean

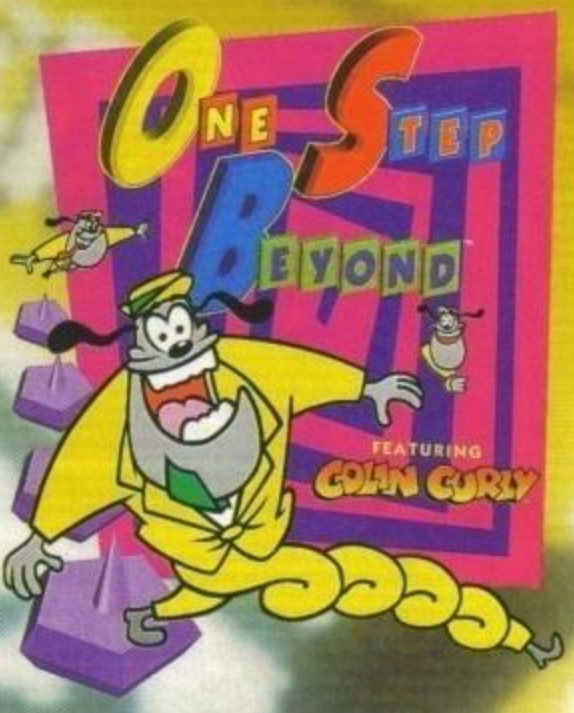
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

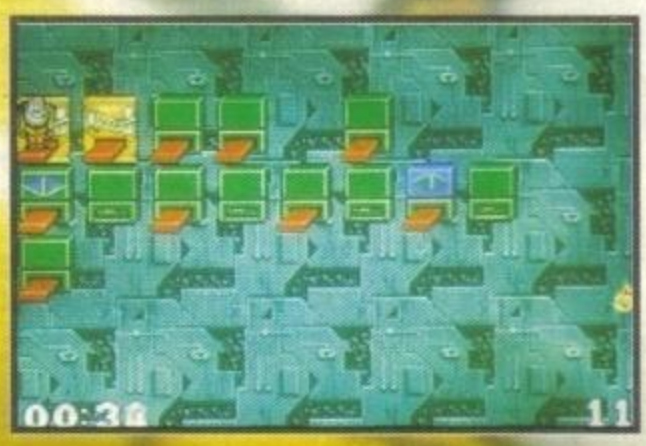


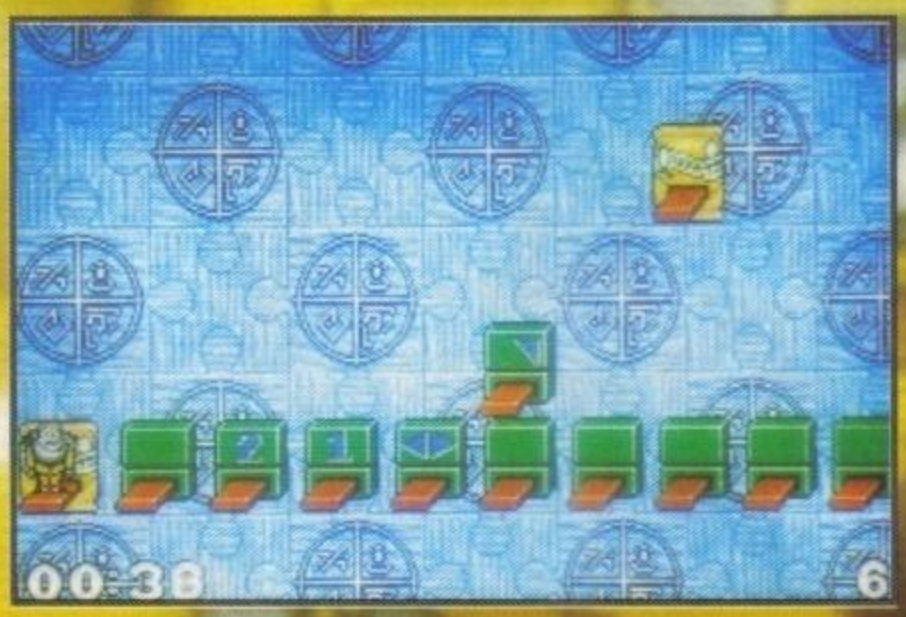
Avendo avuto modo di visionare e giocare a fondo questo simpatico rompicapo (completandone una sessantina di livelli), eccomi qui ad illustrarvi il gioco e le mie impressioni su di esso.

Prima di tutto occorre sottolineare come questo One Step Beyond sia il seguito ideale di PUSHOVER, solo che in questo secondo episodio il protagonista non è più la formichina, ma direttamente il cane Colin, perennemente alla ricerca dei suoi adorati Quavers.
La divertente introduzione animata ci mostra il nostro eroe intento a giocare proprio a Pushover nella sua stanzetta (peraltro con uno sguardo abbastanza ebete: mi auguro di non avere la stessa espressione anch'io difronte al computer!), quando, improvvisamente, viene risucchiato attraverso il monitor e si ritrova così in mezzo a un mondo di integrati, eprom e quavers?!? Questi, però, sono situati in zone ben precise, dette "quaver-zone", appunto, per raggiungere le quali Colin deve superare gruppi di pedane, composte da dieci livelli ciascuna, sulle quale saltellare One Step Beyond (un passo oltre, di volta in volta). Queste malefiche non si accontentano però di essere delle pedane normali, ma sono di dodici speci, ognuna con caratteristiche diverse: quelle senza indicazioni sono le standard e si resettano dopo che vengono lasciate. Ci sono fortunatamente anche quelle "safe", che non scompaiono mai e sono rappresentate da un faccino sorridente. Quelle invece segnalate da due righe, una corta e una lunga, escono e rientrano ritmicamente. Vi sono poi quelle con frecce a destra, sinistra, alto o basso che sparano via Colin in basso di una pedana, o in alto di due, o in diagonale alta di due (sembra un po' il passo del cavallo a scacchi). Ancora abbiamo due tipi con doppie frecce che resettano tutte le pedane sulla loro fila (quella con le frecce incise) o le rimettono in gioco (quella con le frecce in rilievo). La pedana rappresentata dalle due frecce verticali rientra con un certo ritardo dopo essere stata lasciata (dando modo così di poterci ritornare sopra per un breve lasso di tempo). Quelle che recano come indicazione dei numeri vanno percorse nell'ordine numerico. Infine vi è quella con le frecce a croce che azzera le pedane poste sulle sue due diagonali.
Per terminare il livello Colin, che esce da un pacchetto giallo, deve giungere all'altro pacchetto passando su tutte le pedane. Egli può spostarsi di una pedana in orizzontale solo spostando la leva del joystick o in diagonale alta o bassa con il joy in diagonale, mentre gli stessi movimenti col fire premuto danno luogo a un doppio passo. Infine, tirando in basso si scende sulla pedana sottostante. Premendo il tasto di pausa si ha contemporaneamente il riassunto delle dodici pedane e delle loro funzioni. Alla fine di ogni livello viene dato un codice che consente di ripartire dall'ultimo positivamente completato.
Il gioco richiede naturalmente ragionamento, anche se risulta nel complesso più accessibile del suo predecessore: qui non è necessario il colpo d'occhio immediato, ma si può ragionare mentre si gioca, basta farlo nel tempo limite; è sempre possibile, comunque, rigiocare il livello fino al suo superamento... a patto che riusciate prima o poi a venirne a capo.

Marco Ernst

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94



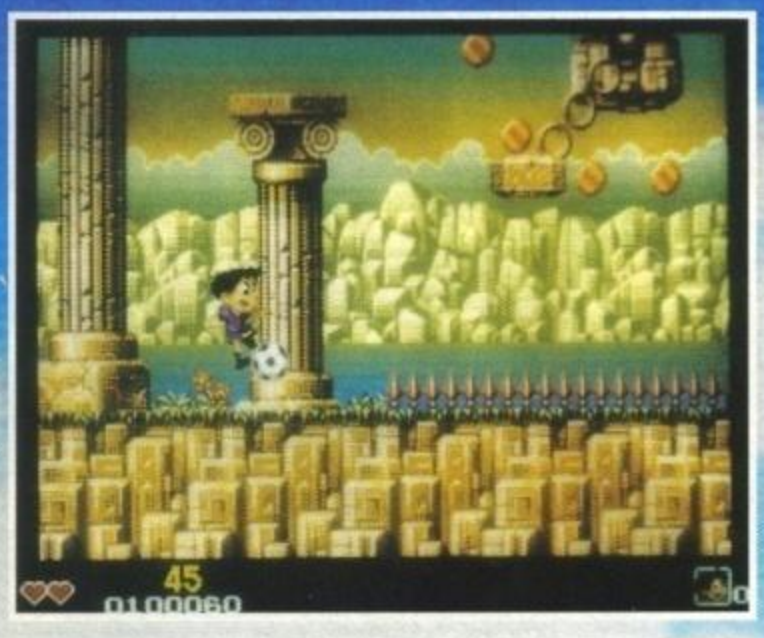


PC+AMIGA

A questo One Step Beyond non si può certo dare il massimo come innovazione, ricalcando molto Pushover, ma è comunque un titolo diverso dalla stragrande maggioranza di quelli a cui siamo abituati. Va infatti sottolineato come l'animazione del personaggio e il disegno dei fondali siano entrambi molto buoni, con un livello di difficoltà nel complesso ben calibrato. Concludendo, mi sento in coscienza di consigliarne l'acquisto un po' a tutti: durerà sicuramente a lungo e non deluderà l'acquirente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il campionato è già iniziato da un pezzo e mentre tutte le software house stanno preparando un attacco in grande stile a Sensible Soccer e Goal!, la Krisalis sceglie un modo alternativo per festeggiare i Mondiali Statunitensi che si avvicinano sempre di più.

SOCCER KID™

Soccer Kid? E che diavolo è? Non sarà un'altra di quelle solite simulazioni della Krisalis, tipo Manchester United, Manchester United Europe, Manchester United On the Moon, Manchester United Rules the World, etcetera, etcetera? Ebbene no, malgrado anche questa volta il pallone da calcio sia ancora protagonista...

Ma andiamo con calma. Se siete fanatici del calcio (e anche se non lo siete, visto il bussiness che c'è dietro il mio beneamato sport) come me saprete sicuramente che nel giugno del 1994, ovvero tra meno di un anno, avranno inizio i Mondiali che quest'anno, e per la prima volta, si terranno negli Stati Uniti: un evento straordinario, poiché è risaputo il proverbiale scarso interesse dell'intero popolo americano verso il nostro calcio. Beh, la nostra storia inizia proprio qui.

Siamo nel 1994, proprio alla vigilia della finale della Coppa del Mondo: l'aria che si respira è quella delle grandi feste, una sottile elettricità unisce le migliaia di persone presenti all'interno di uno stadio che passerà inevitabilmente alla storia del calcio, come teatro di una delle partite più attese del secolo. Non bisogna però dimenticare gli altri milioni di persone incollate al televisore: tra queste c'è anche un ragazzino molto particolare, chiamato Soccer Kid dagli amici, per il suo rapporto simbiotico e quasi morboso con suo amato il pallone di cuoio. Tutto molto bello, tutti estremamente felici. Adesso aggiungete un immancabile elemento destabilizzante, ovvero un avvenimento che rovini questa grandissima festa quadriennale e quindi stacchiamoci un attimo da queste scene di gaudio e giubilo e spostiamoci a milioni di anni luce nello spazio, dove uno sfigatissimo (vedremo poi perché) collezionista alieno chiamato Scab, che in questo giorno di festa ha deciso di aggiungere ai suoi trofei intergalattici, anche la mitica Coppa F.I.F.A., che ben presto le squadre finaliste si contenderanno sul campo.

Fatto sta che il buon vecchio Scab decide di fare un'entrata da incontri ravvicinati del terzo tipo con la sua astronave, tanto che i tifosi Americani pensano sia una strepitosa coreografia, così tra un migliaio di luci multicolori e un rombo assordante, l'alieno occulta la Coppa e scappa via a tutta birra verso casa. Ma per la serie "la fortuna è cieca, ma la sfiga ci vede benissimo", il povero Scab si va a schiantare contro un asteroide pedone, con effetti devastanti per l'alieno, per l'astronave e soprattutto per la Coppa, frantumatasi in cinque pezzi caduti sulla terra in cinque luoghi diversi. E che c'entra il sopracitato Soccer Kid con tutto questo? C'entra, c'entra, dato che il terribile ragazzino ha deciso di partire alla ricerca dei cinque pezzi della Coppa dislocati rispettivamente in Inghilterra, Italia, Russia, Giappone e ovviamente America.

Il vostro compito è quello di guidare il marmocchio col pallone attraverso le campagne londinesi, i canali di Venezia, la Piazza Rossa e il vecchio west, solo per citarne alcuni. Ovviamente troverete sul vostro cammino una serie di ostacoli e persone un po' reticenti nei confronti di un bambinetto ficcanaso, con il risultato che vi tireranno addosso chiavi inglesi, sputacchi, vi investiranno con skate e biciclette... Mentre per difendervi avrete solamente il vostro fidato pallone di cuoio, oltre che il vostro talento naturale: potrete infatti correre, saltare, abbassarvi (non che ci voglia poi tanto), effettuare scivolate, salire in piedi sul pallone e camminarci sopra (più o meno come gli acrobati al circo), saltare verso l'alto usando il pallone come molla, calciare il pallone contro gli avversari per tramortirli, calciare in qualsiasi direzione il pallone, colpire e palleggiare di testa, e fare perfino rovesciate altamente spettacolari.

Durante il percorso Soccer Kid potrà usufruire di alcuni bonus particolari: un'icona contrassegnata da una "i", darà preziose

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

THE GAMES machine

STAR PLAYER 90-94

Rossa; all'interno della fabbrica giapponese un lontano parente di E. Honda vi aspetta per farvi un paio di "carezze" (e chi gioca e ha giocato Street Fighter II, sa cosa intendo); mentre per chiudere in bellezza abbiamo Chuck, il giocatore di football pazzo... Fate un po' voi... Sarà difficilissimo portare a termine quest'impresa, però voi non vorrete mica che un simpaticissimo mocciosetto col pallone perisca sotto i colpi degli psicopatici di cui sopra, vero? O forse sì?

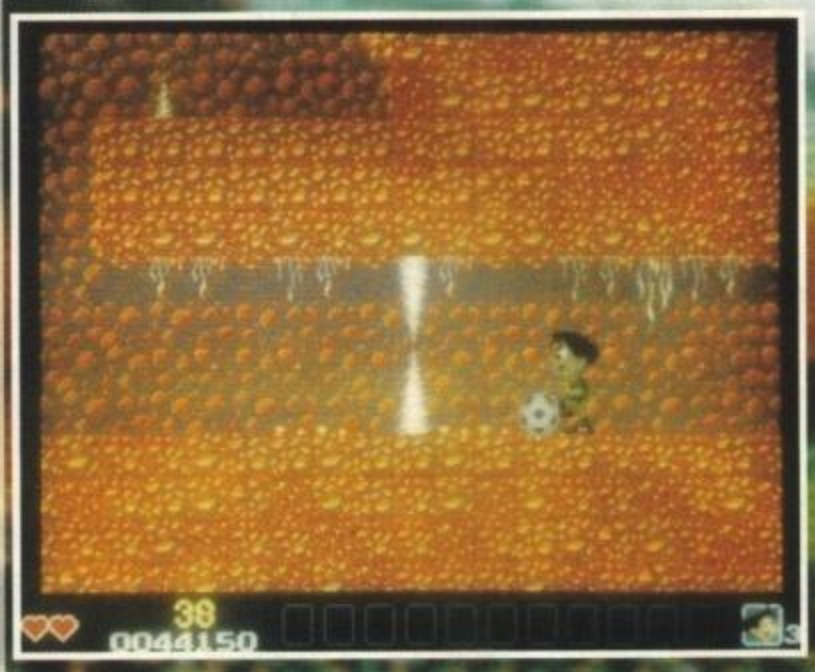
Andrea"MAO"Della Calce

RAF

"Un bambino che va in giro con un pallone e lo usa come arma? Ma è assurdo, non potrà mai essere giocabile un titolo del genere". Questo è quello che ho pensato la prima volta che ho sentito parlare di Soccer Kid, e invece no, mi sono dovuto ricredere completamente; non solo Soccer Kid è giocabile e divertente, ma è anche grandioso se si considera l'aspetto grafico e quello sonoro.
Certo, qualche difettuccio lo possiede, come ad esempio l'impossibilità di saltare con la palla, oppure la scarsa visibilità di alcuni sprite (vedi topi e serpenti), che porta molte volte alla perdita di energia; ad ogni modo questo è un gran gioco, che merita di essere comprato perché è bello e divertente... ecco!

un'opzione minore, ma sicuramente simpatica, è quella che vi dà la possibilità di editare i colori della divisa di Kid.
Alla fine di ogni livello, come vuole la tradizione videoludica, Soccer Kid si troverà ad affrontare dei temibili avversari che vi daranno veramente filo da torcere: il rugbysta Gareth vi attende alla fine degli stage inglesi; il tenore Pavarelli, il quale odia i marmocchi e il calcio, è alla guardia della Riviera; una serie di ginnasti assassini (vi giuro che è proprio così) monopolizza la piazza

informazioni sul vostro stato e vi fornirà degli aiuti in punti particolarmente insidiosi, un palo a strisce che funge da restart, degli scrigni contenenti unità d'energia, tempo extra, una temporanea invincibilità, vite extra... Per tentare di ritrovare un pezzo di Coppa, sarà necessario raccattare undici figurine dei calciatori, nascoste qua e là nei livelli, in modo tale da permettere l'accesso allo schermo bonus: in questa particolare sezione Soccer Kid dovrà tentare di recuperare tutti gli oggetti disseminati lungo una serie di piattaforme, alcune delle quali irraggiungibili fino a quando i mattoni che ne ostruiscono il passaggio non vengono demoliti a pallonate.
Nel menu iniziale dall'aspetto "consoloso" è possibile effettuare diverse scelte tra le più classiche che vanno dalla presenza o meno di effetti sonori alla possibilità di riprendere il gioco caricando una posizione precedentemente salvata: purtroppo è possibile salvare solamente ogni volta che si terminano completamente i livelli;



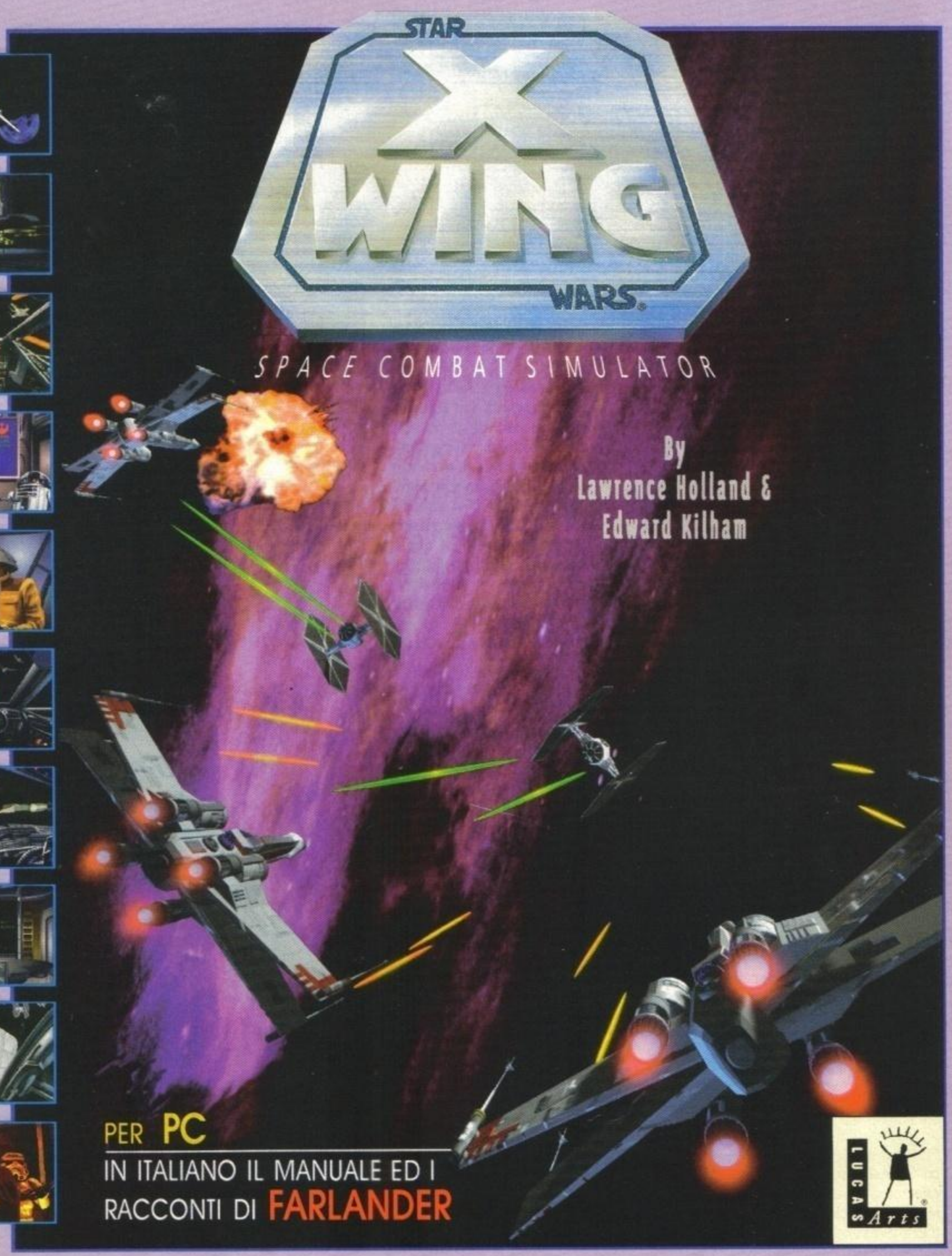
AMIGA

Occhebbello! Finalmente un gioco di calcio che non è di calcio! Confusi? Mi spiego meglio. Soccer Kid non c'entra un bel niente col mondo del calcio, però tutta la storia ruota attorno a questo, forse prendendolo un po' in giro.
Comunque questo Soccer Kid è veramente delizioso! Grafica ottimamente definita (guardatevi il parallasse e l'animazione degli sprite: da Oscar!), perfettamente integrata in un tutt'uno con una giocabilità veramente sconvolgente, che vi prende subito fin dalla prima partita! La cosa che infatti colpisce di più di questo gioiellino Krisalis è l'immediatezza di gioco: veloce, frenetico, accattivante, ma soprattutto divertente e in un periodo di progressiva ripresa del mercato Amiga, Soccer Kid non può che essere accolto a braccia aperte. Complimenti Krisalis!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIEVOCA LE EMOZIONI DELLA TRILOGIA DI GUERRE STELLARI



CTO S.p.A. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O. 1983-1993

C.T.O. COMPIE 10 ANNI

C.T.O.

Allo Stand C.T.O. sbocciano le novità e in REGALO per tutti piovono fantastiche

Vaschette Datalux

SMAU 30

PAD. 20
STAND F20

MILANO
30 SETTEMBRE 4 OTTOBRE 1993

IL COMPUTER VI ASSEGNERA'
IL PRATICO PORTADISCHETTI
NEI VARI MODELLI DA 10 O DA 40 O DA 80.

Vi Aspettiamo

http://www.oldgamesitalia.net/

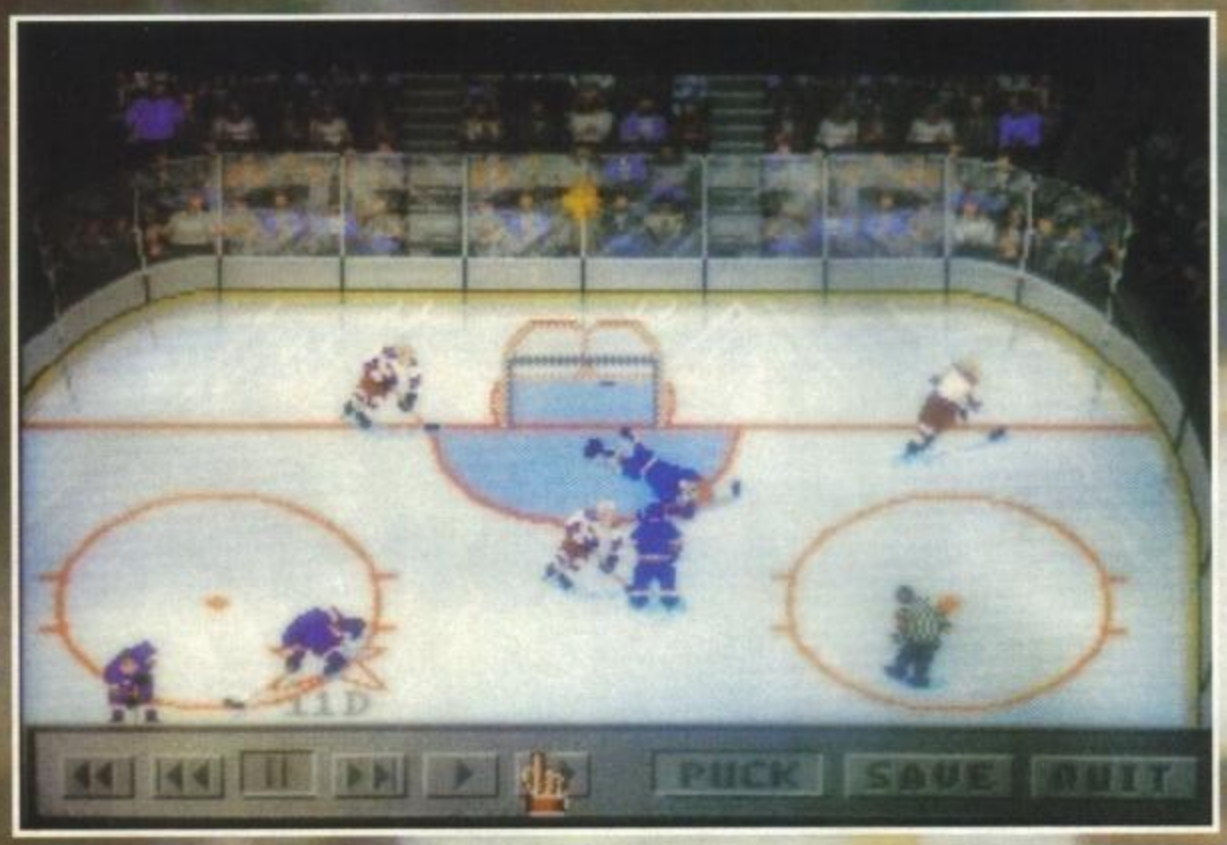
dosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NHL HOCKEY

L'hockey è uno sport per uomini duri, questo è sicuro. Mi dissero però un giorno che non è violento come può sembrare, ma la sostanza è che dai tempi di FaceOff assistiamo a clamorose scene di brutalità in campo. Be', perlomeno il ghiaccio raffredda un po' gli spiriti.



Adesso, tanto per iniziare, spero che sappiate come si gioca a hockey. Se non lo sapete non spetta a me spiegarvelo, e il motivo è semplice: non vi conviene forse imparare nel modo divertente, scassando qualche decina di joystick, anziché sentire un povero babbeo (cioè io) che vi rifila una spiegazione lunga come la Milano-Parigi? Decisamente la risposta è sì. E... ci eravate cascati, vero? Guardate come sono buono: ve lo spiego in sintesi.

In pratica, l'hockey non differisce molto dal calcio. Ci sono due squadre di energumeni che devono spedire un grosso disco chiamato puck all'interno della porta avversaria. Tutto qui. Come nel calcio ci sono le punizioni, i falli, i rigori, i gol, i portieri e l'arbitro, rigorosamente venduto. Essendo furbo, però, s'è fatto comprare da ambo le squadre, così ha guadagnato il doppio e può arbitrare in modo equo, perché, si sa, "ad ogni corruzione corrisponde una ricorruzione uguale e contraria" (secondo criterio generale della dinamica, o qualche cosa del genere, se non sbaglio... E potrei sbagliare, visto che sono ormai quattro anni che non prendo più in mano un libro di fisica, ndMax), e le bustarelle si annullano.

Scherzi a parte, questo gioco include tutti i classici nomi della disciplina, tra cui un certo Wayne Gretzky, che saprete aver ispirato ben tre titoli di Hockey dalla Bethesda Softworks.

Oltre ai giocatori, che in campo sembrano tutti uguali causa la monumentale bardatura, sono presenti le squadre, divise come nella realtà in varie leghe.

Per realismo aggiunto, il gioco vi riporta tutte le loro magliette originali in gloriosa grafica 256 colori.

Naturalmente non poteva mancare una completa gestione di salvataggi su disco per conservare l'andazzo dei vostri campionati, soprattutto tenendo conto che è tranquillamente possibile giocare in due assieme. Il gioco in coppia può poi essere tanto cooperativo quanto antagonistico: ognuno dei due è in grado di selezionare qualunque metodo di comando, ma chiunque cerchi di usare la tastiera ha tutta la nostra compassione. Trattandosi di un gioco piuttosto frenetico, com'è prevedibile (questo NON è sicuramente uno di quei simulatori dove si vedono solo asettiche cifre in tabella), il sistema di comandi migliore è di gran lunga il joystick. Sarebbe possibile usare il mouse, ma date retta a un professionista: scordatevelo.

Una nota, poi, per chi solitamente usa la porta joystick delle schede sonore: non vi aspettate che basti per due! In verità, un singolo spinotto joystick su PC supporta due joystick differenti, ma occorre un apposito cavo sdoppiatore e il programma deve indirizzare espressamente QUEL joystick. Solitamente i prodotti come questo fanno riferimento all'altro spinotto, e questo rende di fatto necessario usare un'apposita scheda con due

http://www.oldgamesitalia.net/

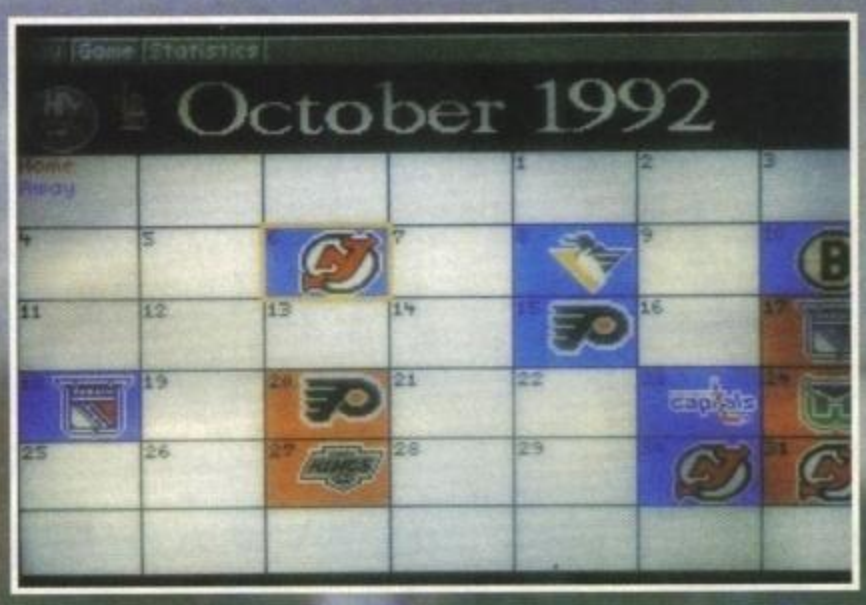
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

porte. Non solo: se l'avete, ricordatevi, montandola, di disattivare quella della scheda sonora per evitare conflitti. Alla sviolinata aggiungo solo che la EA consiglia di giocare con joystick digitali tipo il Gravis GamePad, e detto questo torniamo all'hockey.

La visuale fornita è aerea, con scorrimento verticale. Qui potreste pensare che arrivano i guai, dopotutto sappiamo bene quali siano le corone di spine che affliggono il PC. Però queste informazioni hanno il loro spazio nel commento, quindi sarebbe inutile ripeterle. Basti sapere che, essendo il campo piuttosto alto rispetto al monitor, la parte che ne si vede non è grande e capita con una certa frequenza di non avere uomini sul monitor. Il programma rimedia con alcune freccione lampeggianti che indicano dove starebbe il vostro giocatore meglio piazzato, così potrete reagire nel modo più opportuno.

Il giocatore che controllate è indicato da una grossa stella attorno ai suoi piedi. La stella però cambia continuamente in base alla situazione del gioco, ossia a seconda di chi abbia la palla. Come ogni buon gioco violento, potrete approfittare di certi momenti per spaccare la faccia (bé, diciamo la maschera!) al vostro avversario. Mi chiederete, inorriditi: perché mai? Perché potrete farlo solo quando l'arbitro si è defilato per recuperare il puck, e questo succederà generalmente subito prima di un rigore o subito dopo un gol o un fallo. Trattandosi di momenti un po' tesi, saremo caritatevoli e comprenderemo il vostro gusto insano per una buona scazzottata.



Altro momento saliente è quello della pausa fra un tempo e l'altro, in cui si passa nella tribuna degli annunciatori. Da lì potrete usare un ricco menu che comprende, fra l'altro, la possibilità di rivedere gli ultimi venticinque secondi di gioco. Si tratta di un vero videoregistratore digitale, con l'occasione di agganciarsi a qualunque giocatore e di salvare spezzoni su disco per rivederli in seguito. Non si può chiudere questo discorso senza citare la parte gestionale. Innanzitutto sono presenti numerose squadre con i loro assi, come detto, e poi c'è la possibilità di cambiare formazione durante il gioco. Prima di ogni partita, infatti, appare una lista fluviale con i blocchi di giocatori per ogni squadra, che si possono ridisporre prima di ogni ripresa della partita dopo eventi speciali. E' possibile inoltre effettuare trasferimenti di giocatori fra squadre, modificare queste stesse, nonché aggiungerne o eliminarne dal campionato.

I giocatori hanno naturalmente le loro brave caratteristiche prese dalla realtà, in riferimento all'annata NHL 1992-93. Soddisfatti, quindi? Non avrete bisogno nemmeno di aprire il frigo, perché troverete sul campo tutto il ghiaccio che vi servirà per le bibite!

Willi

PC

Questo gioco merita la sua parte di lodi perché è ben realizzato e contiene un sacco di azione. Non capita spesso di smanettare furiosamente davanti ai PC urlando frasi sconvenienti all'indirizzo dei nemici, così questa è senz'altro una piacevole novità in un settore dove, a parte i tre Wayne Gretzky e Faceoff, regna il vuoto assoluto. Dedichiamo pure un meritatissimo plauso alla strabiliante qualità del sonoro, zeppo di parlato digitale e ovazioni da stadio mai sentite prima, e alle piccole aggiunte sceniche durante la partita. Da tenere in considerazione anche la fedele ricostruzione sportiva-strategica sicuramente di buon livello. Ma adesso è il caso di menare anche qualche bastonata.

Innanzitutto, questo è il gioco più assolutamente esoso recensito finora: nemmeno Strike Commander chiedeva tanto! Giudicate voi se sia ammissibile da parte di un prodotto in fondo così semplice chiedere almeno un 386DX/33 con DOS 5 e 2Mb liberi di EMS oltre alla memoria base! Che altro vorrebbe? Una SVGA da 16 milioni di colori, forse? Per bontà sua gli basta la solita VGA/MCGA, ma dell'ardisco proprio non fa a meno, ed ecco che dieci mega vanno in fanteria. Con queste pretese mi riservo il diritto di essere molto critico, e infatti per quanto mi riguarda l'animazione dei giocatori è da rivedere, perché ci sono poche posizioni degli sprite, e anche lo scorrimento tende al grossolano. Questi, ammettiamolo, sono vecchi problemi del PC, ma avendo visto scorrimenti perfettamente fluidi su macchine più lente e animazioni senz'altro superiori non ho remore a protestare. Vedete voi, quindi: è sicuramente molto bello, questo sì, ma non eccezionale. E magari non vi basta l'hardware...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR IN THE GULF

EMPIRE SOFTWARE É UN MARCHIO REGISTRATO DELLA ENTERTAINMENT INTERNATIONAL (UK) LTD. © ODE/EMPIRE 1993.

INTERAMENTE IN ITALIANO

LA GUARDIA REPUBBLICANA IRACHENA HA INVASO I CAMPI PETROLIFERI DEL NORD DEL KUWAIT.

SEI AL COMANDO DI 4 UNITÀ DI CARRI ARMATI M1 E CONTROLLI SIMULTANEAMENTE 16 VEICOLI DIVERSI MEDIANTE UN PARTICOLARE SISTEMA A SCHERMO. UTILIZZANDO LE PIÙ AGGIORNATE TECNOLOGIE E I MEZZI MILITARI PIÙ POTENTI DEVI LIBERARE I VILLAGGI KUWAITIANI, PRENDERE POSSESSO DEI POZZI DI PETROLIO E ROMPERE LE LINEE NEMICHE. AZIONE RAPIDA E INCALZANTE PRESENTATA IN GRAFICA TRIDIMENSIONALE.

- AMIGA E
IBM PC E COMPATIBILI
RICHIEDE: 550 K, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE. JOYSTICK.

SCHEDE GRAFICHE: EGA, VGA.
SUPPORTA: ADLIB, SOUNDBLASTER.

empire SOFTWARE

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Dopo il mediocre Gnome Alone, la Ice ci riprova con un titolo completamente diverso: com'è? Bello? Brutto? Che ne dite di leggere la recensione per avere una risposta a queste consuete domande?

DEEP CORE

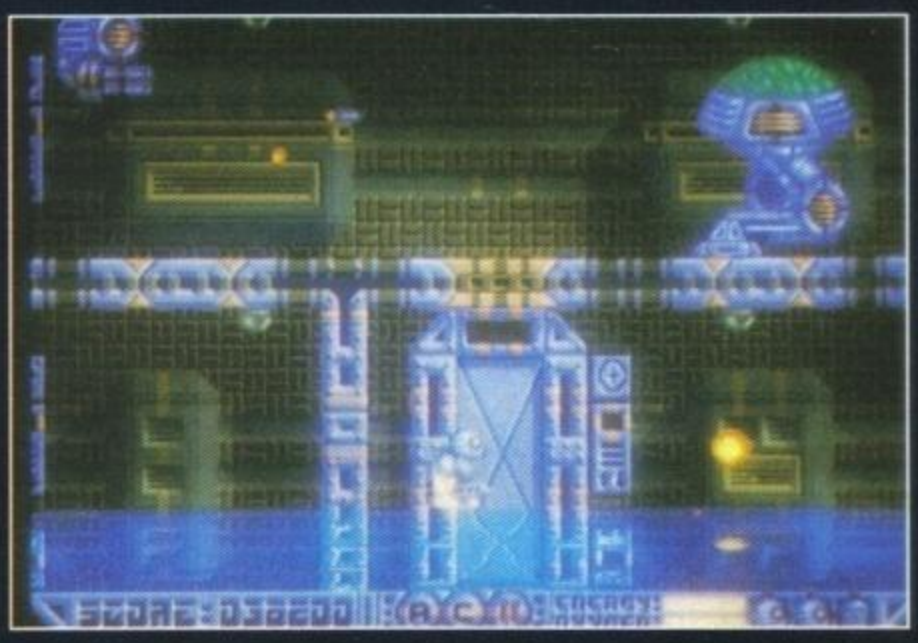
Deep Core, questo è il titolo dell'ultima fatica della Ice, una casa di software inglese non molto conosciuta, ma dotata di una grande voglia di migliorarsi; a testimonianza di queste parole troviamo appunto Deep Core, senz'altro il miglior titolo pubblicato fino ad oggi dalla casa sopracitata.

Ad ogni modo andiamo con ordine: voi siete un extraterrestre e vivete nel 2480 AD, siete inseguiti da alcune astronavi nemiche le quali, dopo una lunga battaglia spaziale, riescono a colpirvi e a farvi precipitare sulla terra, e più precisamente nel bel mezzo dell'Oceano Indiano; qui, non si sa bene per quale motivo, venite imprigionati dagli indigeni in una base sottomarina, stracolma di ascensori e di ingressi segreti.

A questo punto, credo che più o meno abbiate capito che cosa voi dovrete fare per salvarvi; comunque, per risparmiarvi un po' di preziosa energia mentale, posso dirvi che Deep Core è sostanzialmente un arcade adventure a scorrimento multidirezionale, molto, ma molto simile a Gods dei Bitmap Brothers. Cominciamo col dire che lo sprite principale sembra lo stesso, solo che nel gioco della Ice indossa degli abiti un po' più futuristici; apparenze a parte, il protagonista si muove pressappoco allo stesso modo ed emette addirittura lo stesso urletto quando salta; le analogie non si limitano comunque al solo aspetto visivo, dal momento che la medesima struttura di base risulta molto simile, con l'unica differenza che alla fine questo Deep Core è un po' meno "spremimeningi" del capolavoro targato Bitmap e più orientato all'approccio tipicamente arcade. Dico questo perché anche se lo scopo è ai fini pratici lo stesso (cercare delle chiavi che aprano questa o quell'altra porta), i nemici che affronterete non possiederanno l'intelligenza progressiva che in un certo senso caratterizzava Gods, né tantomeno la ricerca delle varie chiavi richiederà la risoluzione di enigmi troppo contorti.

Detto questo bisogna proprio riconoscere che anche Deep Core come realizzazione tecnica risulta più che soddisfacente, anzi, grazie alle numerose armi (quattro per la precisione), potenziabili fino a cinque volte, e alla dislocazione delle chiavi per aprire le porte molto intuitiva e ovvia, va a finire che ci si diverte non poco...

Dopo numerose ore di gioco, però, ho potuto riscontrare alcuni difetti: innanzitutto, una cosa che mi ha dato molto fastidio è stata che quando si lascia un'arma con la massima potenza di fuoco per utilizzarne un'altra, quando si riprende la prima si riparte da zero, e cioè con uno sparettino che non fa male a una mosca (e vi garantisco che nei livelli avanzati non fa affatto piacere); altro aspetto irritante a cui i programmatori potevano facilmente ovviare è che nel riquadro in basso, dove sono raffigurate l'energia, le chiavi raccolte ecc., le vite a disposizione sono tre, ma raccogliendone un'altra, e avendo già tre vite, quest'ultima non viene immagazzinata; questo significa che se raccogliete anche venti vite, continuerete ad averne tre.



Per finire, voglio far notare che in questo gioco non è presente un vero tempo limite, sostituito da una riserva di ossigeno che cala a vista d'occhio, la quale è rinnovabile uccidendo gli androidi sparsi per l'area di gioco; il problema sta nel fatto che gli androidi che farete fuori non ricompariranno più, e quindi col passare del tempo vi ritroverete senza androidi da uccidere per ricavarne ossigeno. In questo caso, purtroppo, la fine è inesorabile...

Raffaele Sogni

AMIGA

Dopo una pregevole sequenza introduttiva animata e ascoltata una musichetta iniziale troppo cattiva e d'effetto, la prima cosa che salta all'occhio è naturalmente la grafica, con uno stile e un uso di colori che si avvicina molto a Xenon II: nitida e ben definita (l'effetto d'acqua nel primo livello è reso molto bene, vedi Killing Game Show).

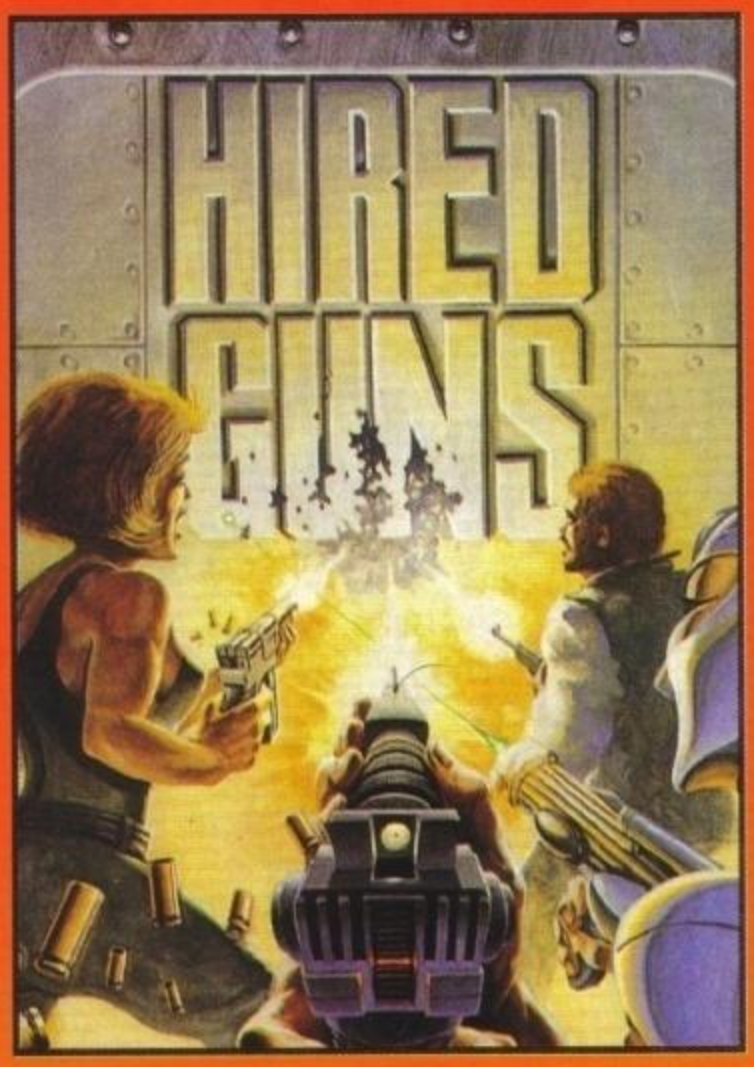
Per quanto riguarda invece gli sprite, protagonista a parte, potevano essere un po' più vari e in generale più in sintonia con il contesto scenico. Come gioco tutto sommato mi sembra abbastanza longevo, diciamo che avrete voglia di giocarci fino a che non lo finirete. A tale proposito posso dirvi che il livello di difficoltà non dovrebbe costituire un ostacolo insormontabile: non farete neanche tanta fatica a reperire le chiavi necessarie, ed è appunto anche da questa scelta dislocativa dei programmatori che si vede come il gioco dia più importanza alla parte arcade, piuttosto che a quella adventure.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga 1Mb

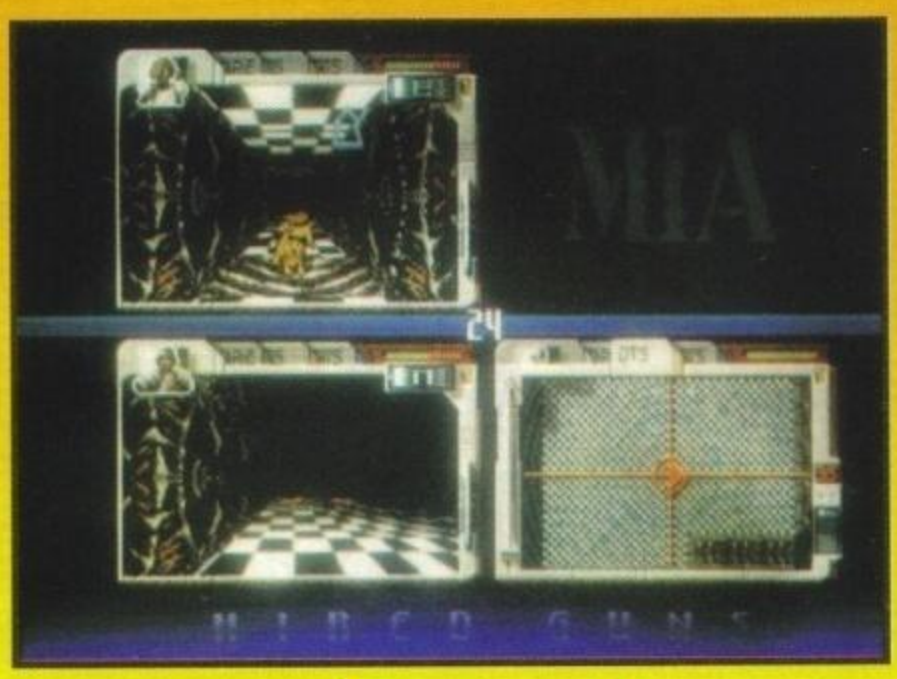


"La tua vita ti annoia, ti deprime, non ti dà l'occasione di emergere? Noi ti promettiamo una vita frenetica, piena di azione truculenta e di mostri da macellare! Raggiungici al corpo dei marine handicappati e la tua grama esistenza non sarà più la stessa! Parola del colonnello Buuh Jiardhon!".

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

Annunci scemi a parte, la storia non cambia. Siete un gruppetto scelto (da voi) di marine e dovete riportare la pace nel mondo (ma va là!). L'antefatto ve lo risparmio, anche perché è stato pienamente raccontato nel lontano numero di Febbraio. Mi limito solo a specificare che non si tratta più di liberare ostaggi, ma di raccogliere quattro pezzi di una bomba nucleare a tempo (tutti dislocati in quattro posti diversi, segnalati con un cerchio sull'apposita mappa), metterli insieme e fare saltare tutto un attimo dopo aver messo in salvo la pelle.
Questa in gran sintesi la storia di fondo. Con un piccolo particolare: è rilevante solo se giocate al gioco completo (Full Campaign Game), mentre potete altamente infischiarvene per gli altri due tipi di gioco: Training e Short Action Game. Sul primo non c'è assolutamente niente da dire (cinque facili locazioni con poco blastaggio e tanta esplorazione), mentre sul secondo bisognerebbe spendere giusto qualche parola. Trattasi di venti missioni (o giù di lì) a tempo, in cui in genere si tratta solo di raggiungere l'uscita, rintracciabile dopo qualche brivido. Ciò non toglie che siano state quasi espressamente disegnate per più giocatori che vogliano sperimentare una collaborazione ai limiti della competizione.

Ma torniamo alla campagna completa. Dopo la scelta degli uomini (ci sono 12 personaggi tra uomini, donne e cyborg, tutti con differenti caratteristiche) vi verrà mostrata la mappa e dovrete scegliere la vostra destinazione (ci sarebbero venti locazioni in tutto, ma per cercare i pezzi che vi interessano dovrete comunque passare per luoghi assolutamente inutili solo per il gusto di splatterare un po' di mostri e raccogliere qualche oggetto). Una volta selezionato il bersaglio sarete catapultati nel mondo tridimensionale con le ben note quattro finestre visive.
A questo punto non faticherete molto a familiarizzare con i comandi: mappa, inventario, statistiche e direttive di movimento per ciascun personaggio sono tutte a portata di un click del mouse. Il resto è tutto apparentemente come in qualsiasi gioco di ruolo tridimensionale. In realtà c'è di più: i DMA Design (gli stessi di Walker e Lemmings, per chi non se lo ricordasse) hanno voluto creare degli ambienti tridimensionali un po' più complessi del solito e devo dire che ci sono riusciti. Le locazioni non sono più gestite di piano in piano (magari con frequenti caricamenti tra l'uno e l'altro), ma nella loro integrità tridimensionale. Ovvero: se sopra di voi ci deve essere il soffitto c'è il soffitto, ma se non ci deve essere non solo non c'è ma si intravede l'architettura dei piani superiori.
Una bellissima applicazione di questa nuova visione dei labirinti è data dai complessi sotterranei. Spesso e volentieri iniziate le vostre missioni all'aperto e dovete entrare in qualche costruzione. Bene: da qualche parte vicino a voi troverete sempre qual-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

che fossato, generalmente pieno d'acqua, in cui sprofonderete e potrete gustarvi la discesa e la futura risalita senza alcuna soluzione di discontinuità tra ogni piano. E' questo un dettaglio che ho apprezzato moltissimo: non a caso buttandosi alla cieca in qualche crepaccio si rischia la vita, ma si possono trovare un mucchio di oggetti a volte necessari.
Un'altra cosa che ho apprezzato veramente è la gestione dei blocchi mobili, che servono appunto a nascondere nuove sezioni del livello. Solo che qua si possono anche spingere e tirare, in modo da rimettere tutto a posto se si fa qualche errore.
Non ho ancora digerito, invece, l'inventario e la relativa gestione degli oggetti. Dimenticatevi infatti di poter raccogliere oggetti da terra semplicemente "draggandoli" nell'inventario. Qui non solo non saprete mai cosa c'è per terra, finché non lo raccogliete (appare un insulsa icona da cliccare quando siete su qualche casella non vuota e poi dovete guardare i cambiamenti nell'inventario. Bleah!), ma non potete neanche lanciare gli oggetti o fare altre azioni del genere ormai acquisite e assimilate dai tempi di Dungeon Master. Bah! Non parliamo poi di scambiare oggetti tra un personaggio e l'altro: bisogna gettarli per terra prima.
Fortunatamente non è tutto così nero e ci sono anche alcuni dettagli di classe tipo certe armi che si deteriorano progressivamente a contatto con l'acqua fino alla completa distruzione (non vi avevo forse detto che i salti nel buio potevano essere rischiosi? Inoltre alcuni personaggi annegano dopo un po'!).
Altri dettagli degni di nota? Sì, i salvataggi RAM, ad esempio. Un'apposita area della memoria è riservata per un velocissimo salvataggio, utile per provare cose insolite e magari tornare sui propri passi senza perdere troppo tempo.
Beh, cosa vorreste sapere ancora? Il gioco è installabile su hard disk ma si può giocare anche su floppy, con una simpatica novità: su schermo appare il numero del disco che sarà caricato in futuro, per cui potete già prepararlo nel secondo drive.
Che aspettate dunque, leggete nel commento cosa ne penso!

G.B.

AMIGA

Partiamo dagli obiettivi che si sono posti i DMA Design: voler realizzare un gioco di ruolo MULTIgiocatore che somigliasse non poco ad uno sparatutto. E l'avrebbero così riempito di situazioni frenetiche da godersi appieno giocando in quattro (sicuramente uno degli aspetti più intressanti dell'intera produzione). Ma giocando da soli? Si finisce inesorabilmente per trovarsi sul groppone quattro beoti senza un minimo barlume di intelligenza artificiale (Space Hulk? No grazie!), tutti da controllare in modo indipendente, a meno di tenerseli attaccati alle suole come una massa di paperotti che segue passivamente la mammina. Cosa avete capito? Che giocando da soli la divisione in quattro dà un po' fastidio, e lo dà ancora di più se si pensa che grazie a quell'accessoria suddivisione dello schermo la grafica, per quanto estremamente varia e dettagliata, non può certo essere sensazionale. Sensazionale è invece il sonoro, anche se solo con 2MB si può apprezzare pienamente.
Proviamo a cambiare adesso un pochettino i punti di vista: avete una amico o un fratello e volete divertirvi come pazzi per lungo tempo? Allora, Hired Guns si tramuta in qualche cosa di assolutamente imperdibile, proprio perché può essere pienamente apprezzato solo se giocato in compagnia, molto meno da una persona sola.
Si tratta sicuramente di una scelta coraggiosa, che comunque noi non potevamo non premiare adeguatamente. Bravi DMA, anche questa volta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Programma e Manuale In Italiano

FLASHBACK

QUALITÀ LEADER GARANTITA

Michael è un giovane 'genietto' venuto a conoscenza di un incredibile segreto. Sembrerebbe infatti che i più potenti uomini della Terra possiedano caratteristiche psicologiche a dir poco sorprendenti. Un'inchiesta più approfondita rivela in un primo tempo che hanno tutti una cosa in comune: la loro data di nascita coincide con il loro debutto sulla scena politica... Questa stessa data misteriosa corrisponde anche alla caduta di una meteora su Titan, una colonia terrestre. Scampato di misura a due attentati Michael decide di mettere al sicuro le sue rivelazioni su dischetto e di inviarle al suo migliore amico. Di lì a poco viene catturato dagli uomini dei Servizi Segreti e trasportato in un ospedale specializzato, dove la sua memoria viene duplicata prima di essere definitivamente rimossa. Michael decide allora di tentare la fuga.....

DISPONIBILE PER
AMIGA
1 MEGA
PROSSIMAMENTE PER
PC 286
E SUPERIORI

LEADER

È un'esclusiva: ·DISTRIBUZIONE·

DELPHINE SOFTWARE

U.S. GOLD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN AUTUNNO CARICO DI DIVERTIMENTO ...

CADARIO

LEADER
DISTRIBUZIONE

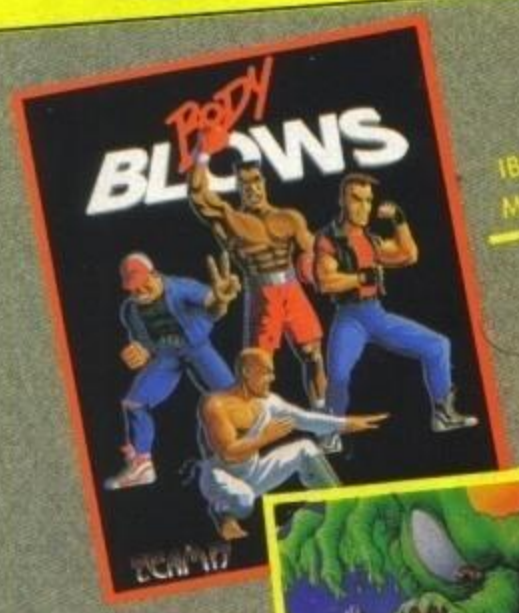
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

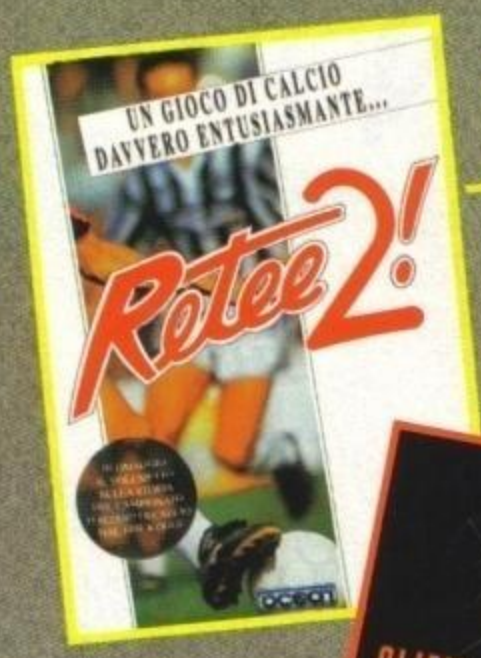
http://www.oldgamesitalia.net/

CON

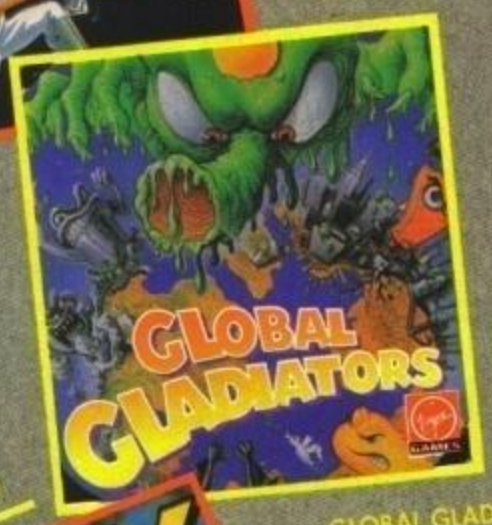
LEADER
DISTRIBUZIONE



BODY BLOWS
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO

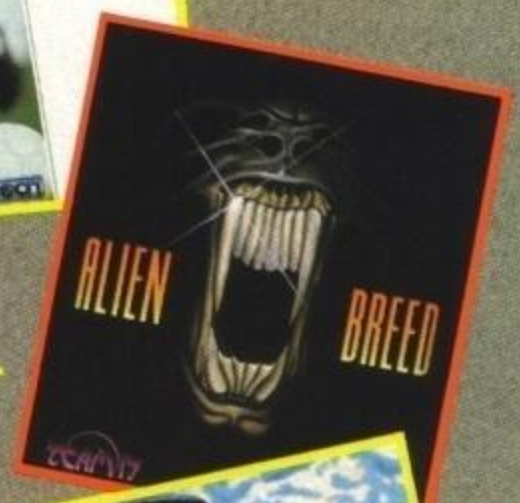


RETEE 2 !
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO



GLOBAL GLADIATORS
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO

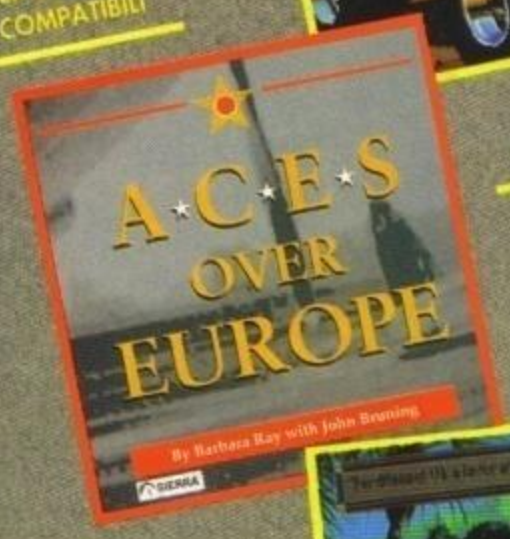
ALIEN BREED
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO



GOAL !
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO

OVERDRIVE
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO

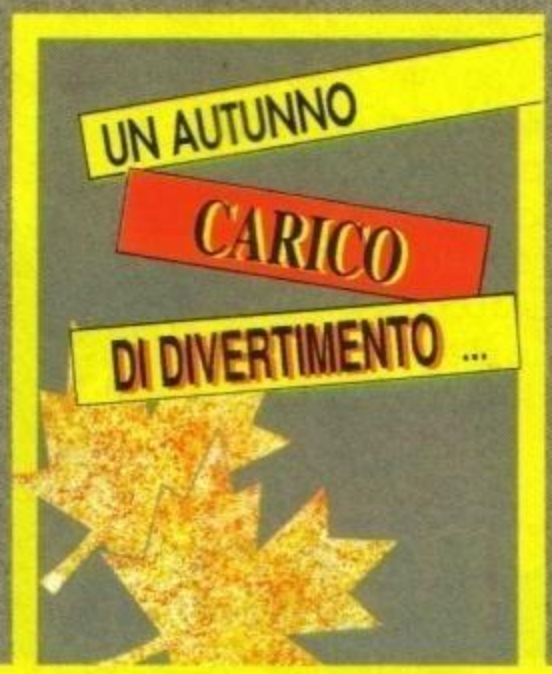
ACES OVER EUROPE
IBM PC & COMPATIBILI



APOCALYPSE
AMIGA
MANUALE IN ITALIANO

KING'S QUEST VI
IBM PC & COMPATIBILI
PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

UTIL DIVIL
IBM PC & COMPATIBILI
MANUALE IN ITALIANO



CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

NEL PROSSIMO NUMERO ... L'ELENCO DEI PUNTI - VENDITA PRESSO I QUALI TROVARE I GRANDI GIOCHI DELL'AUTUNNO!

CADARIO

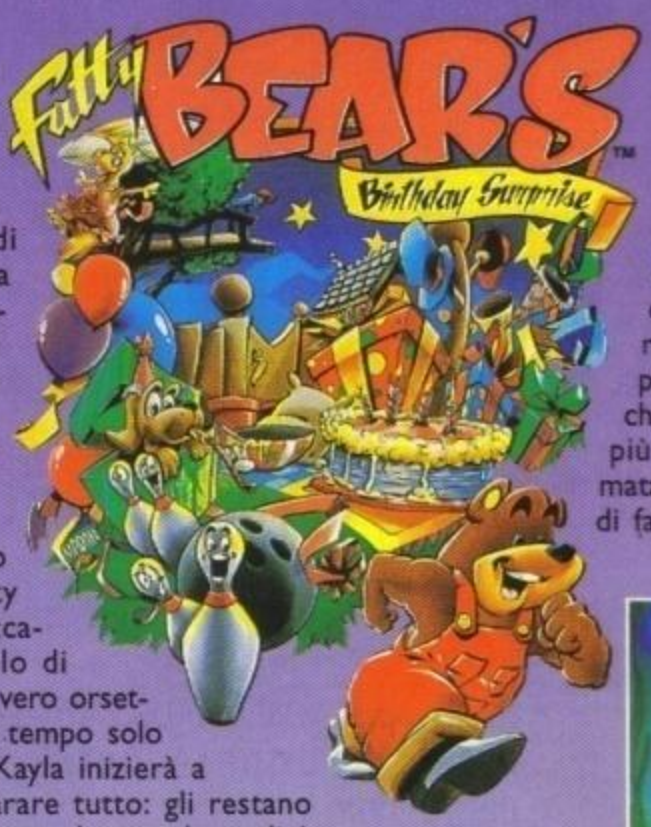
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



La storia si spiega in fretta: siamo nella casa di Kayla, una simpatica bambina che l'indomani compirà gli anni. Naturalmente non c'è compleanno senza un'adeguata festa, e a questo dovrà pensare il suo amico orsacchiotto, Fatty Bear, che, per l'occasione, da giocattolo di pezza diventerà un vero orsetto. Fatty Bear avrà tempo solo dall'istante in cui Kayla inizierà a dormire per preparare tutto: gli restano quindi solo poche ore, durante le quali è decisamente necessario il vostro aiuto. Detto questo, anche la dinamica del gioco si rivela piuttosto semplice.

Essendo un prodotto destinato a un pubblico giovanissimo, la scelta dell'interfaccia comandi è caduta giocoforza sul solito mouse, che fa muovere il suo bel cursore a forma di freccia sul video. Trattasi di cursore semintelligente, nel senso che cambia forma, ma solo per indicare l'uscita da una locazione. Il video è diviso idealmente in due: in alto la grossa finestra visiva, che mostra via via le varie locazioni dove l'orsetto si sposterà, e in basso una serie di tasconi che costituiscono l'inventario oggetti. Ogni volta che prenderete un oggetto, questo apparirà in una tasca finché lo perderete per qualsivoglia motivo.

Dal punto di vista pratico, questa è un'avventura con raccolta di oggetti. Fatty Bear dovrà risolvere alcuni problemi per organizzare la festa, primo fra tutti la fabbricazione di una torta con perline di cioccolato (slurp!). Nonostante lo scopo del gioco sia pertanto prefissato, non verrete ugualmente ossessionati da vincoli d'eccessiva linearità: molto divertimento sta soprattutto nell'esplorazione e nella sperimentazione. Ogni locazione della casa contiene oggetti, che si possono animare premendoci sopra con il cursore. I risultati possono essere svariatissimi, tutti comunque divertenti: non voglio rovinarvi troppe sorprese, e quindi vi dico solo che troverete, tra tutto, un completo gioco di bowling e una pianola elettronica in grado di memorizzare le vostre composizioni. E' da notare che alcuni oggetti hanno più d'una sequenza animata: questo ha rischiato di farmene perdere qualcuna finché non me ne sono accorto, dopotutto, vedendo una simile abbondanza, non pensavo davvero che ci fossero alcuni animazioni multiple.

Bene, bene, bene! Ricordate quell'avventura per bambini nomata "Putt Putt Joins The Parade"? A parecchi mesi di distanza i programmatori sono tornati alla carica, con un nuovo strepitoso cartone animato digitale che potrà far luccicare le pupille anche a chi la culla l'ha ormai lasciata da parecchi lustri...

Una nota particolare va poi allo strepitoso audio, tra musica, effetti sonori e dialoghi parlati (ovviamente con voci diverse), solo per SoundBlaster. La grafica è la classica MCGA (volete anche la risoluzione?), mentre il PC minimo richiesto è l'ormai modesto 286/12, anche se mi sa ancora per poco. Fondamentale la presenza dell'ardisco, dato che Fatty Bear si pappa oltre dodici mega, ma se avete tutto questo (non occorre nemmeno 1 Mb di RAM!) potrete vedere uno dei più bei cartoni animati mai apparsi su monitor. Parola di professionista!

Willi

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

PC

Avevo già manifestato un vivo consenso per il primo titolo (Putt Putt), e che devo dire di questo? E' semplicemente ottimo. Tecnicamente la cura di realizzazione è eccellente: animazioni ineccepibili, grafica in stile, generoso sostegno sonoro e così via. Come giocabilità, trattandosi di un prodotto infantile, non si deve pretendere molto: lo si potrebbe finire in poche ore, ma si tratterebbe di ore talmente divertenti che ne varrebbe lo stesso la pena. Come sempre, la confezione include il libro dei giochi da colorare, matita con temperamatite, gessetti e perfino un mini-frisbee! Eh, sì: questo prodotto è uno spasso unico, per grandi e piccini e il suo unico difetto è l'essere parlato solo in inglese. Se avete un figlio piccolo (ma anche se non l'avete) è un acquisto assolutamente consigliato.

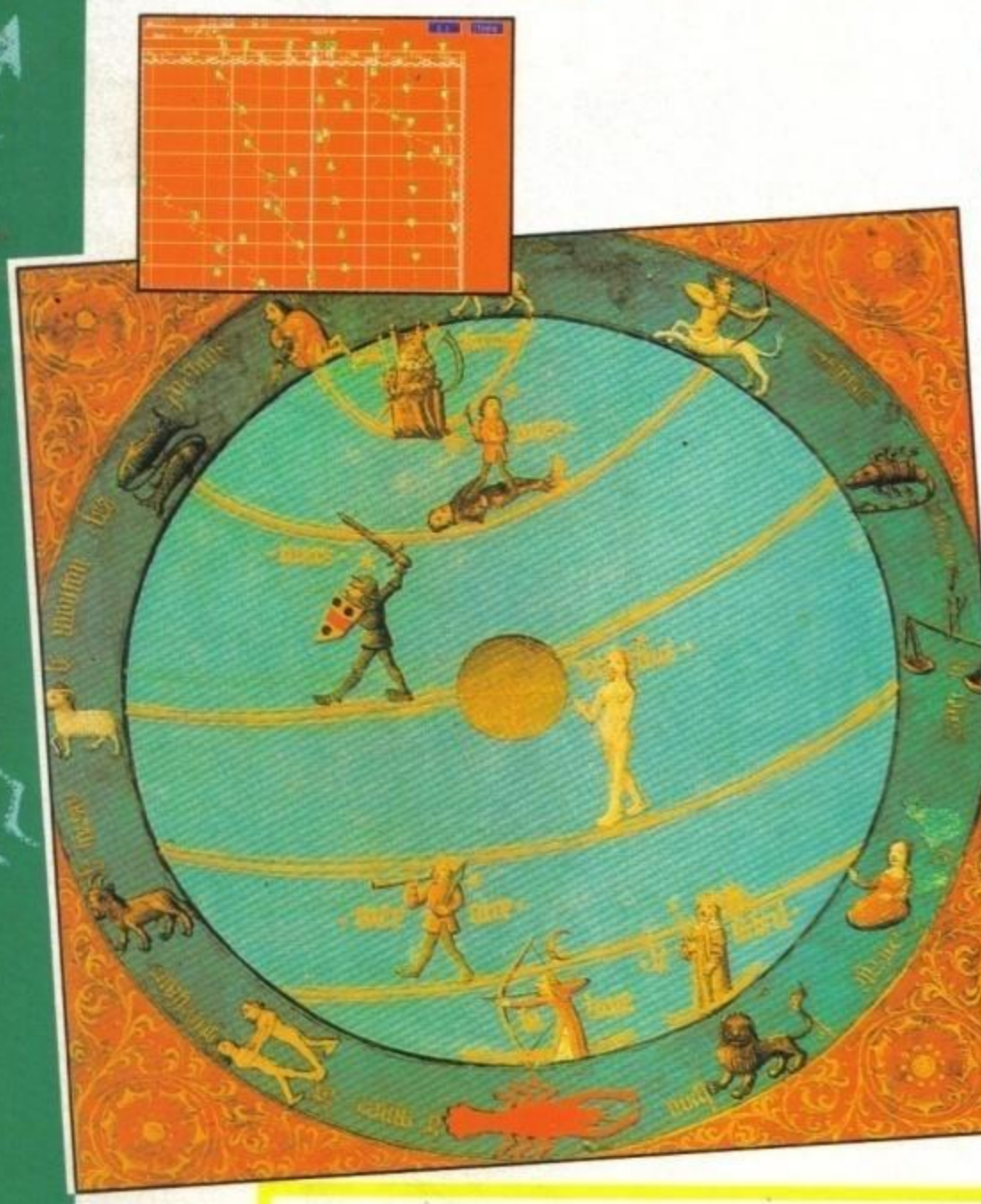
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVA VERSIONE 2.0

PC ASTROLOGIA

GIORNO PER GIORNO IL COMPUTER VI SVELA IL VOSTRO FUTURO.



- Ricavate il vostro oroscopo per una data precisa, oppure per un periodo determinato.
- Sviluppate oroscopi abbinati per più di una persona.
- Impostate il vostro oroscopo natale, scoprendo le posizioni dei pianeti al momento della nascita.
- Calcolate oroscopi speciali, inclusi quelli solari, lunari o secondo il metodo dei Caldei.

VOLETE SAPERNE DI PIÙ?

COMPRATELO A L. 149.000 OGGI, GRATIS, IL LIBRO DELL'ASTROLOGIA

SISTEMA RICHIESTO

IBM PC/XT/AT, PS/2 o compatibili, 512Kb RAM, Disco fisso con almeno 1MB libero, DOS 3.2 o successivi, Schede grafiche Hercules, EGA, VGA, Mouse.

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/820439** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/222689**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Mazzini, 12
21020 Casciago - Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ____ Tel. _____

☐	**PC ASTROLOGIA**	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC AUTO	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC UOMO	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC COSMOS	L. 149.000 (IVA INCLUSA)

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

MSPI
M&T SOFTWARE PARTNER INTERNATIONAL GMBH

IN ESCLUSIVA DA:

PC Leader

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

PIU' DI 9000 LOCALITÀ - CITTÀ, PAESI.

DATABASE DI INFORMAZIONI SU:
ALBERGHI, CAMPEGGI, RISTORANTI.

PIANIFICA AUTOMATICAMENTE I TUOI ITINERARI
CON IL COMPUTER,IN MODO FACILE E VELOCE.

STAMPA CARTINE E DETTAGLIATE INDICAZIONI
SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

TI FA RISPARMIARE FINO AL 20% SUL TEMPO
DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.

ORA DISPONIBILE ANCHE
IN VERSIONE WINDOWS!

PER INFORMAZIONI 0332/874341

Map background © John Bartholomew and Son Ltd, Edinburgh, Scotland

SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3 Mb di spazio libero
- Scheda video Super VGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/870222** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/870782**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Adua 2 2
...azzada Schianno

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ___ Tel. _____

☐ Autoroute Express Italia 149.000

☐ Autoroute Express Italia-Windows 199.900

☐ Autoroute Express Europa 149.000

☐ Autoroute Express Europa-Windows 199.900

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

PC Leader

NEXT BASE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURRICAN 3

Chiudete gli occhi e pensate al gioco che più di ogni altro vorreste vedere sui vostri Amiga. bene. adesso riapriteli. il sogno è diventato realtà...

Bel cappello, eh? Come dite? Fa schifo?!? Vabbè vorrà dire che giocherò a Turrican 3 (e dico 3, mica 2 e mezzo o qualche pallida imitazione) tutto da solo... ah! Vedo che incominciate a cambiare idea.
Scherzi a parte (siamo seri una volta tanto... missili ovomaltiaci, bombe alla crema, alabarda spaziale!!!) stiamo, anzi sto (sono megalomane, lo ammetto), per delucidare le vostre menti con la recensione di uno dei giochi in assoluto più attesi nella storia dell'Amiga dai tempi di Epic...
Ma prima di prima di disquisire allegramente sulle qualità del gioco, vediamo di analizzarlo a fondo.
C'era una volta, tanto tempo fa... Ok, ok la smetto (e dai Max finiscila di menarmi con il joypad), in verità la storia e molto semplice e concisa: praticamente il nostro amico Turrican atterrò su un pianeta e incominciò a chiedere a quei due o tre esseri che strisciavano per terra se avevano visto un certo The Machine, un tipo alto pressappoco come un palazzo e che con un ruttone stile Max nei momenti di particolare euforia flatulente, poteva spazzare via intere città; i due o tre esseri, fa poca differenza, lo guardarono male e dopo averlo menato a turno gli dissero "ma non si è PER PURO CASO domandato come mai i palazzi di questa città sono tutti ridotti ad un ammasso di macerie radioattive?", fu a quel punto che il nostro eroe, colto da un raptus di intelligenza, indossò la sua armatura e decise di fargliela pagare cara a quel fetente di The Machine (il "Games" non c'entra...).
Vabbè, adesso basta con le scemenze (Max metti giù il joystick del NeoGeo, che è GROSSO e fa male!), Turrican 3 è il seguito di Turrican 2 (geniale, non trovate?), quel gioco che sconvolse le menti di tutti i possessori di Amiga, per non parlare di quelli che vivevano ancora con il C-64; dopo ben due anni di voci e di forse, i Factor 5 hanno finalmente trovato qualcuno che gli pubblicasse il gioco (baciamo le mani alla Renegade), per la gioia di grandi e piccini.
Io personalmente, appena appresa la notizia dell'imminente uscita del gioco sono corso sul tetto redazionale a ululare per tutta la notte, ma in effetti non è che ci tenessi tanto... fiiiiii, booom (ok, basta bombe).

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

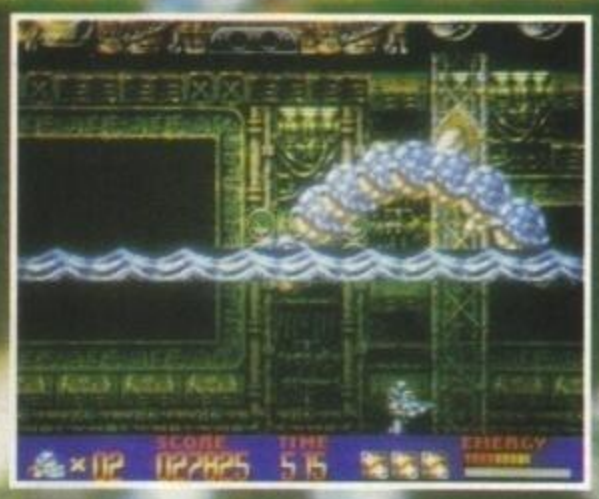
Ma ora approfondiamo meglio le conoscenze con questo terzo epico episodio, forse un po' meno epico degli altri, mi spiego meglio: i primi due capitoli avevano una mappa di gioco ENORME e il bello era proprio nel cercare i bonus nascosti nei punti più balordi che si potessero immaginare, ma in questo Turrican 3 il gioco è molto più incentrato sul blastalituttiqueizozzialieni. Se da una parte questa scelta rende l'azione più frenetica e concitata, dall'altra delude un po' tutti quelli che, come me, hanno adorato l'esplorazione globale; con questo non voglio dire che il gioco sia completamente unidirezionale, anzi, alcuni livelli sono veramente grossi, ma si ha comunque la sensazione di essere costretti a seguire un percorso prestabilito con ben poche deviazioni, il che limita un attimino la giocabilità, ma in compenso aumenta il fattore adrenalina grazie alla presenza di un bel po' di alieni e mostri più o meno grossi che popolano la mappa di gioco.
Anche il controllo del personaggio ha subito qualche lieve mutazione, prima di tutto è sparito il raggio circolare che si otteneva tenendo premuto il tasto di fuoco, al suo posto v'è una specie di corda energetica di color verde, che una volta lanciata contro una piattaforma vi permette di dondolarvi in modo da poter raggiungere punti inaccessibili tramite il salto normale; i bounce sono stati eliminati in favore di un'arma che spara centralmente e rilascia due raggi che rimbalzano sulla parete superiore e su quella inferiore, mentre sia il multiple che il laser (che ha subito un remake estetico) non hanno mutato più di tanto il loro vecchio aspetto. Ogni arma può venire potenziata fino ad un massimo di tre volte.
E' ancora possibile trasformarsi in rotella e depositare mine a tutto spiano, ma devo ammettere che in Turrican 3 l'utilità di quest'arma è praticamente nulla, mentre ho trovato discretamente interessanti i missili autocercanti (lanciabili fino ad un massimo di due contemporaneamente), utilizzabili contemporaneamente con le altre armi; al posto della doppia barriera attivabile tramite la barra spazio è stata inserita una mega smart

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

omnidirezionale, decisamente più efficace.
Chiudiamo qui il discorso armi e apriamo quello dei livelli; anzitutto tengo a precisare che la versione in nostro possesso era composta da 12 dei 15 livelli previsti per la versione finale, si trattava infatti della "press version" (o beta-versione che a dir si voglia, sulla quale TUTTE le riviste d'Europa, italiane comprese, realizzeranno la loro recensione. Giusto per chiarire ulteriormente una polemica di qualche mese addietro. NdMax), ma badate, ogni stage dei 12 presenti era completamente finito, musica ed effetti compresi; sinceramente non ho ben chiara l'impostazione dei livelli, visto che questi sono spezzettati in maniera particolare, comunque vi darò un'idea sulla strutturazione di ogni singolo



stage.
Il primo livello è ambientato in una specie di fabbrica e i pericoli sono essenzialmente robottini abbondantemente schiacciabili, mech di piccola taglia e fiammate (la cosa più pericolosa di tutto lo stage) che escono fuori dalle tubature, cercando di ridurvi peggio di un cappone a Capodanno. Il primo mostro è, anzi sono, delle creature che vengono dal fondo dello schermo zoomandovi addosso, il tutto condito da un bel po' di parallasse a scroll verticale; il secondo mostro è invece un'ammasso di carne putrescente veramente schifida, da ammazzare senza pietà!
Si arriva così a uno stage principalmente acquatico, che vedrà Turry nuotare come James Pond agli esordi, gran bella la grafica e ottimi nemici (pesci elettrici, calamari giganti, biscioni acquatici e cozze giganti), come

mostro finale cosa potevamo avere se non un bel polipone?
Il livello successivo è veramente ben fatto, in pratica è ambientato nei cieli (non mi chiedete come ha fatto ad arrivare fin lassù perché non lo so, magari è uno degli schermi mancanti) e la difficoltà consiste nel saltare da una trave all'altra, il guaio è che le suddette travi sono attaccate con il Vinavil e non sarà quindi facile trovare un valido punto d'appoggio. Molto bello il parallasse delle nuvole, peccato che il paesaggio in primo piano sia in bianco e nero e che lo siano anche i nemici, in pratica l'unico a colori siete voi; comunque va segnalata l'enorme presenza di mostri di interlivello, tra cui alcune vecchie conoscenze come il caro pugnone metallico (presente nel primo episodio) e i resti di quel fesso a cui potevate saltare sul fucile sparandogli rafficone di raggi laser multipli (primo livello di Turrican 2).
Terminato il livellone a scroll orizzontale, indovinate un po' cosa c'è? Lo stage in stile Alien (e come poteva mancare?) con tanto di alienetti che escono dai bozzoli con la ferma intenzione di saltarvi in faccia e succhiarvi tutta l'energia (illusi, li abbronzo al volo con un raggio laser ben piazzato), ma non mancano di certo alieni più grossi, tra cui una specie di insetto gigante parecchio cattivo e delle specie di cani mutati.
In mezzo a questo grosso livello vi è una parte che molti di voi finiranno per odiare; in pratica si è su una specie di treno alieno (chiamiamolo così) in corsa e voi per salvarvi dovrete saltare da un vagone all'altro, il problema è che alcuni "vagoni" sono più lontani di altri e per non cadere di sotto dovrete affi-

darvi a delle piattaforme che passano al volo sullo schermo, insomma, un mezzo suicidio. Io sono riuscito a passare la sezione perdendo solo tre vite, ma va detto che l'avevo già giocato abbondantemente sul SuperNes.
A proposito di SuperNes, un paio di mesi fa ho avuto modo di recensire Super Turrican e devo segnalare che gli ultimi tre stage (megamostro finale compreso) sono riportati quasi identicamente su Amiga, quindi la mia supposizione inerente al fatto che Super Turrican fosse in realtà Turrican 3 non era del tutto sbagliata.

Terminato il mostro finale (un alieno parecchio grosso che non so cosa abbia a che vedere con il nostro The Machine) potete gustarvi la schermata finale, un po' deludente a dire la verità, ma tutto sommato ripagata da una splendida composizione sonora di Chris "mito" Huelsbeck.

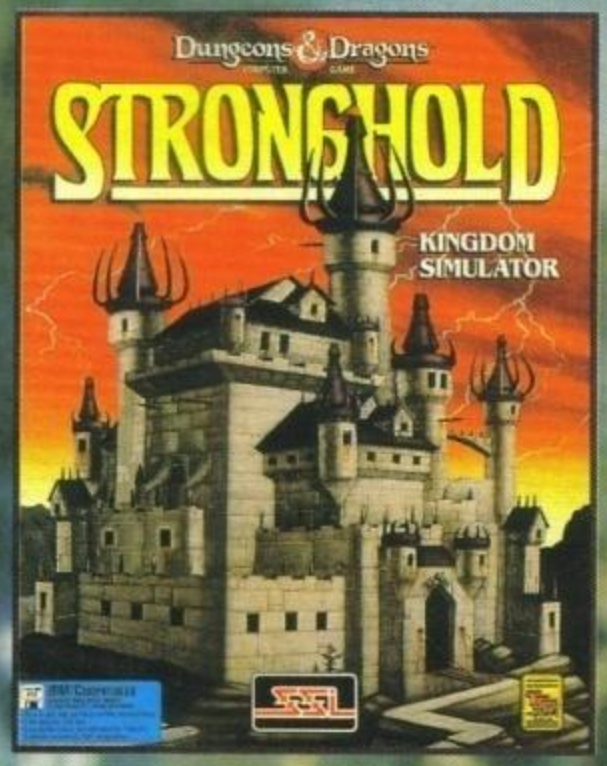
Mirko "TMB" Marangon

AMIGA

Sono deluso, anzi no, non lo sono, dopo aver attentamente valutato tutto il gioco posso ammettere con assoluta certezza che i fan di Turrican (come me), si divertiranno davvero tanto con Turrican 3 (olé, hai fatto pure la rima, ndMax), ma gli altri? Vedete, se il gioco si fosse chiamato Master Pippo contro gli MA cattivi venuti da Marte, nessuno avrebbe protestato e oltretutto nessuno sarebbe rimasto deluso, aspettandosi la solita megamappa di gioco, insomma, il solito Turrican.
Questo episodio esce decisamente dai canoni dei due precedenti giochi, ma non per questo è un brutto prodotto; la versione per SuperNes mi è piaciuta un sacco (gli ho rifilato un bel 94%) ed essendo molto simile a questa non vedo perché dovrei trattare male il povero Turry! Graficamente ho notato una certa perdita di colori in favore del parallasse che in alcuni punti (come la sezione in volo e quella all'esterno) è veramente ben fatto.
Il sonoro poi è galattico, come sempre Chris Huelsbeck non si è risparmiato e ha tirato fuori delle splendide musiche (stupenda quella finale!), sempre in tema con l'ambientazione di gioco, inoltre è riuscito ha spremere il povero Paula fino ad ottenere il Dolby Surround (©), che solo i più fortunati tra voi potranno godere appieno (io l'ho giocato a pieno volume sul mio umile Panasonic e devo dire che il mio apparato uditivo è comunque rimasto più che deliziato).
Ok, siamo alle solite con la giocabilità, forse continua ad essere troppo facile, ma che ci volete fare, deve essere diventata una regola visto che non ho mai giocato una versione di Turrican per qualsiasi sistema (console incluse) che avesse una difficoltà decente! Fortuna che in questa versione potete scegliere il livello di difficoltà, Easy (vedete fino a metà gioco), Normal (vedete tutto il gioco) ed Heavy (forse un po' più impegnativo del solito).
Personalmente Turrican 3 mi è piaciuto e non posso che consigliarne l'acquisto a tutti, anche se immagino che solo i veri Turrican-maniaci coglieranno appieno lo spirito del gioco.

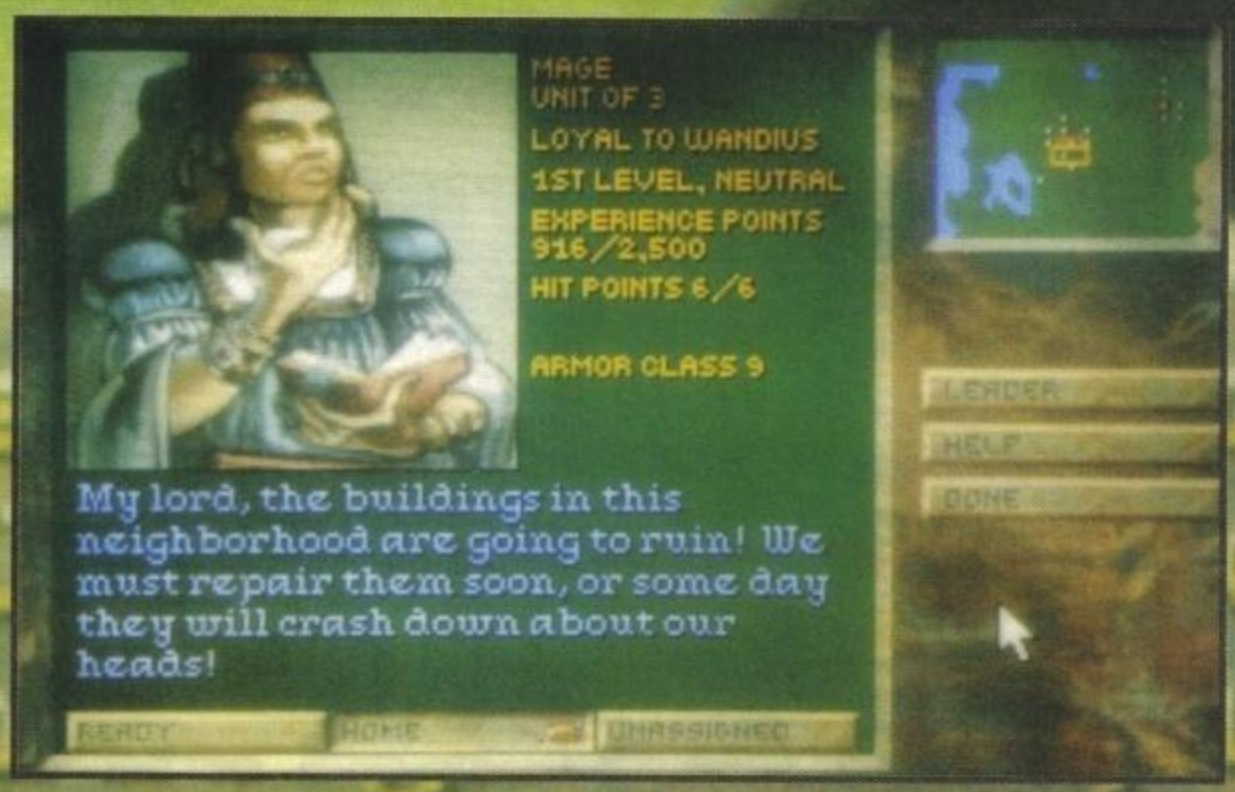
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questa poi! Il gioco è ambientato nel mondo AD&D ma lo stile di gioco ricalca vagamente Populous. Non male come idea, vero?

Voglio precisare ben bene il concetto: immaginatevi una vastissima landa selvaggia e desolata dove l'uomo non ha mai messo piede. E pensate di volervici porre le fondamenta per cinque fortezze destinate ad altrettante classi fantasy da scegliersi tra le universalmente note professioni di base tipo guerriero, mago, chierico, ladro, nano, ecc. (niente classi miste, dunque).
All'inizio comincerete dunque col costruire un misero castello, ma poi avrete bisogno di dare cibo e lavoro a tutti, e allora comincerà il grosso del problema. Senza contare poi che in altre parti della sterminata regione si nascondono le fortezze nemiche, popolate da orde di creature che si stanno nel frattempo evolvendo al pari vostro.
Ma andiamo per ordine. Una volta scelto il terreno di gioco (tra cinque predefiniti o uno casuale) e l'ostilità dei nemici (tre livelli diversi, ma un'apposita opzione custom permette di definire tutto a piacere), si tratta di creare, secondo procedure già ultranote, un leader di una qualsiasi classe e di assegnargli un allineamento. Tale scelta condizionerà l'obiettivo di tutto il gioco: un leader "lawful" deve accontentare la sua gente costruendole una città sempre più vasta, abitabile e sicura, senza necessariamente uccidere tutti i suoi nemici. Al contrario un capo "chaotic" deve trucidare qualsiasi potenziale avversario con ogni mezzo, senza curarsi troppo del benessere dei suoi subordinati. Un capo neutrale, invece, dovrà completare entrambi gli obiettivi: costruire una città paradisiaca e eliminare ogni creatura ostile.
Tale leader, comunque, darà inizialmente origine a una minuscola comunità di persone, tutte rigorosamente rispondenti alle sue caratteristiche (classe in testa). La prima cosa da fare sarà costruire il castello di base che occuperà un'intera casella (a proposito, al di là della tecnica tridimensionale utilizzata per la visione del mondo, non c'è uno straccio di virtualità: gli spostamenti avvengono appunto a caselle, proprio come in certi RPG in soggettiva, anche se molto più lentamente). A tal fine specifico ogni casella è praticamente divisa in quattro aree utili per la costruzione e può quindi ospitare fino a quattro edifici o costruzioni alla volta. Ovviamente esistono edifici più grossi che occupano appunto quattro posti, come il vostro castello, o solo due, come certe grosse case abitative.
Fatto questo dovete, partendo da un capitale iniziale non molto elevato, costruire un po' di fattorie (o alternativamente sfruttare gli alberi da frutto) per dare da mangiare al popolo, cosicché possa appunto crescere ed espandersi, come pure costruirgli case a sufficienza. Tutto ciò è abbastanza facile: l'unica cosa è fare in modo di avere almeno un uomo in zona per poter dirigere i lavori.
A tal fine è bene ricordare che gli uomini che camminano per lo schermo cercano generalmente di farsi i fatti loro, ma possono essere richiamati in una casella o in un'altra semplicemente cliccando sulla barra orizzontale rosa sulla destra, dopo aver visualizzato la casella destinazione sulla finestra centrale. Più a destra premerete sulla barra e più uomini "disponibili" attirerete. Il "disponibili" va tra virgolette proprio perché molto spesso i vostri uomini tendono ad accasarsi in una particolare casella e quindi saranno sordi ai vostri



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

richiami. A ciò si può ovviare andando a cercare un qualsiasi personaggio, esaminarlo con una cliccata e cambiando il suo status da "home" a "ready" o alternativamente "unassigned".
Quando però si vogliano richiamare folti gruppi di uomini (come nei casi dei combattimenti), si può selezionarli nel modo mappa all'interno di un rettangolo, premendo prima sul triangolo del leader, poi descrivendo la regione e quindi confermando l'operazione.
E ora che avete appreso come spostare uomini da una casella all'altra (scusate la prolissità) sarà bene dire che non dovete certo limitarvi a costruire solo fattorie o abitazioni: c'è una scelta vastissima e tra le più utili annoveriamo le varie gilde di passaggio di livello, mercati, negozi di armi e miniere, senza scordare muri, torri o ponti.
Detto così non sembra molto difficile, peccato che in ogni casella si tratta di scegliere tramite un'apposita piramide quanto tempo in percentuale viene dedicato alla costruzione, quanto al reclutamento di altri uomini e quanto all'affinamento delle proprie caratteristiche. Ovviamente dare la preferenza a una azione significa mortificare le altre, per cui è spesso consigliabile costruire tutto il possibile e poi metterne a zero il relativo parametro per favorire la crescita quantitativa e qualitativa dei vostri personaggi.
Ma all'inizio avevamo parlato di cinque fortezze e non una sola! E in effetti è vero: inizialmente basta solo il leader per mettere su una città, ma poi è consigliabile creare altri personaggi di altre classi per approfittare dei loro esclusivi vantaggi. Una classe ambita, ad esempio, potrebbe essere quella dei ladri: i nemici, infatti, non si vedono mai sulla mappa, fintantoché non entrano in portata visuale. I ladri, in questo campo, valgono il doppio degli altri e riescono a vedere a ottime distanze anche senza ausilio di torri (se poi li dotate di simili costruzioni potrete tenere sotto controllo praticamente tutta la regione).
Con l'andare del tempo vi renderete anche conto che è stupido buttare via soldi per costruire un numero enorme di edifici quasi tutti uguali. Niente di più corretto: infatti anche le costruzioni esistenti possono "salire di livello" e, mantenendo lo stesso ingombro, offriranno servizi o guadagni molto migliori.
Rimane quindi lo spazio per alcune ultime considerazioni strategiche: ricordatevi ogni tanto di riparare gli edifici che si deteriorano e, soprattutto, accumulate un po' di cibo per l'inverno (eh, sì, esistono le stagioni!).
Non resta molto altro da dire: i combattimenti, quando avverranno, saranno pilotati dal computer e un apposito termometro indicherà l'andamento dello scontro. Inoltre, in situazioni particolarmente noiose, si può accelerare il tempo premendo ripetutamente la barra spaziatrice (ma non durante i combattimenti)... Dura la vita del leader!

G.B.

PC

Quando inizialmente ho paragonato Stronghold a Populous ho decisamente esagerato. In effetti l'obiettivo era probabilmente quello: creare un mondo pieno di mostri e personaggi fantasy in continua evoluzione e farli scontrare tra di loro. Ma il bersaglio è solo parzialmente raggiunto.
Anzitutto non si possono non constatare certe pecche grafiche: il 3D funziona in un modo tutto suo, piuttosto irrealistico (ad esempio, quando dei personaggi si spostano da una casella a nord a un'altra più a sud, nella casella a sud li vedrete arrivare dal basso!?!), senza contare che sono stati inutilmente scomodati i vettori solidi per descrivere paesaggi statici. A quel punto si poteva almeno texturizzare un po', non trovate?
Grafica a parte, la vera pecca del gioco è, almeno secondo il mio parere, lo scarso coinvolgimento: uno si aspetta di venire invaso da orde di creature da un momento all'altro, e questo avviene solo raramente, mentre per lungo tempo il tutto si riduce a un lungo processo costruttivo neanche molto gratificante. Okay, adesso non cominciate a pensare alla stroncatura! Ho solo evidenziato quelli che ho riscontrato essere i difetti più palesi. Ma ciò non toglie che il programma parta da una buona idea di base (appunto introdurre razze fantasy in gioco "gestionale"), sviluppata peraltro piuttosto bene in un gioco che dal punto di vista puramente manageriale è completo e complesso al limite dell'eccessiva difficoltà di gestione (salvo ricorrere ai soliti aiuti del computer), ma al tempo stesso tutt'altro che scevro di varietà. Vi ho comunque voluto mettere in guardia qualora vogliate comprarlo con l'idea fissa in testa di vedere battaglie in continuazione (dubito che una simile ipotesi si verifichi anche al livello di ostilità più alto).
In definitiva, poteva essere sviluppato meglio, ma non mancherà comunque di accalappiare una vasta cerchia di cervellotici fan del fantasy.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

DOGFIGHT E' LA PRIMA SIMULAZIONE DI PURO COMBATTIMENTO AEREO DELLA MICROPROSE: AZIONE UNO-CONTRO-UNO, DUELLANDO PER LA SUPREMAZIA IN FAMOSI COMBATTIMENTI AEREI.

NON PERDERE L'OCCASIONE DI CIMENTARTI NELLE BATTAGLIE AEREE CHE HANNO CARATTERIZZATO LA STORIA DEGLI ULTIMI 80 ANNI.

- **SCEGLI FRA 12 AEREI LEGGENDARI DAL TRIPLANO FOKKER DELLA I° GUERRA MONDIALE AL MODERNO FIGHTIN FALCON.**
- **6 SCENARI STORICI ACCURATAMENTE RIPRODOTTI.**
- **RICOSTRUZIONE DEGLI ABITACOLI NEI MINIMI PARTICOLARI.**

RICHIEDE: MINIMO 286. DISCO RIGIDO MS-DOS 5.0 O SUPERIORE.
RACCOMANDATO: MOUSE E JOYSTCK.
SUPPORTA: VGA & MCGA, TASTIERA,SCHEDE SONORE ADLIB E SOUNDBLASTER.

DISPONIBILE: AMIGA (L. 99.900)
PC (L. 119.900)

NUMERO VERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1993 MICROPROSE LIMITED.

LEADER distribuisce in esclusiva prodotti originali con il programma e il manuale in italiano, l' assistenza e la garanzia totale ".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ALIEN 3

Vi piacciono quegli esseri che vengono dallo spazio, che posseggono fauci enormi e che depongono le proprie uova all'interno di esseri umani viventi? No? Benone, allora Alien 3 potrà piacervi.

ATTENZIONE!
In questa e nella pagina che segue ci occupiamo di due titoli che, curiosamente, abbiamo già recensito quasi un anno addietro e che solo adesso sono finalmente disponibili.
Il motivo di tutto ciò? Semplice, entrambi i giochi (già FINITI da tempo) sarebbero dovuti essere direttamente pubblicati dalla Acclaim, etichetta leader del mercato console, che però non ha mai vantato una forte distribuzione per quanto riguarda il software per computer. Le uscite sono quindi inesorabilmente slittate di mese in mese, per motivi prettamente commerciali, fino all'accordo avvenuto alla fine della scorsa primavera con la Virgin, che ne sta seguendo di persona il lancio effettivo sul mercato...
Per quanto riguarda la marcata differenza nella votazione di Alien 3 devo precisare che il commento della precedente recensione è stato curato da un nostro inviato inglese e che, comunque, gli stessi parametri di giudizio si sono nel frattempo modificati.

Probabilmente molti di voi si ricorderanno che Alien 3 è già stato recensito sul numero 49 di TGM, e allora gli stessi si chiederanno del perché io stia recensendo nuovamente questo gioco; per avere una risposta a tutto questo, dovrete solo andare a cercare per la pagina un box con la spiegazione di Max.
Detto questo, salterei direttamente la storia, la trama e il fattaccio (se proprio ci tenete a saperla, andate a rileggervela su numero 49), passando alla descrizione del gioco.
Alien 3 è la conversione diretta dell'omonimo gioco su Mega Drive, che appunto vedeva come sprite principale il tenente Ellen Ripley, alle prese con decine di alieni desiderosi di farle del male; ora Alien 3 è sbarcato anche sull'Amiga, e devo dire che le differenze sono minime.
Questo titolo è senza ombra di dubbio un gioco di piattaforme a scorrimento multidirezionale, il vostro scopo sarà quello di girovagare per l'area di gioco (tutto sommato abbastanza vasta) alla ricerca di alcuni membri del vostro equipaggio fatti prigionieri. Ad ostacolare la vostra impresa ci saranno naturalmente i bravi alienuzzi, che non mancheranno di saltarvi addosso con le fauci spalancate. Per difendervi avrete in partenza il massimo delle armi, e cioè: una mitragliatrice (utile, ma poco efficace alla

corta distanza), un lanciafiamme (già meglio, ma si scarica subito), un bazooka portatile (devastante, ma troppo lungo da ricaricare), e infine delle bombe a mano (buona potenza, ma di efficacia troppo limitata); e sta

proprio qui il problema, nessuna delle armi sopraelencate è veramente indicata di fronte a quei colossi bavosi inferociti, il che rende l'intero gioco difficilissimo (per non dire frustrante), e addirittura costringe molte volte a far avanzare il proprio personaggio di un passettino alla volta, in modo da prevenire l'assalto dell'alieno (vi garantisco che con il tempo che incalza non è una bella sensazione).
Bisogna altresì considerare la cattiva manovrabilità dello sprite principale, infatti, se c'è una cosa che fa arrabbiare è proprio quando vi sta venendo addosso un Alieno, e voi non riuscite a scendere le scale; per non parlare dei salti, se non li imbroccate al millimetro, cadete e siete morti...

Raffaele Sogni

AMIGA

Sarò molto conciso: avete presente la versione per Megadrive? Bene, Alien 3 per Amiga è esattamente lo stesso gioco, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti. La grafica, per quanto abbastanza in linea con il film, è scarsamente colorata e non troppo varia; alcune animazioni continuano a lasciare un po' a desiderare, pregiudicando anche la giocabilità che risulta in certi passaggi decisamente precaria.
Come conversione cinematografica non è da bocciare, e quindi gli appassionati del film potranno apprezzarla, ma come gioco in sé questo Alien 3 non riesce a sollevarsi dall'anonimato.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
74
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

CONFIGURAZIONI: CASE DESKTOP/MINITOWER/BIGTOWER - RAM 4MB
HD 170/250/340MB - SCHEDA VGA 1MB CIRRUS LOGIC CL5420/CL5426
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO - PRONTA CONSEGNA
PERMUTE USATO>NUOVO - PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

M/B	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.490
386DX-40	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	1.690
486DX-33	4MB	170MB	CL5420	PACK 1	1.890
486DX-33	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.090
486DX2-50	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.290
486DX2-66	4MB	170MB	CL5426	PACK 2	2.490
HARD DISK 250MB					+ 100
HARD DISK 340MB					+ 200

SOFTPACK 1 = MS DOS 5.0 + LOTUS SYMPHONY
SOFTPACK 2 = MS DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 + LOTUS SMARTSUITE PER WINDOWS
(LOTUS 1,2,3 + AMI PRO 3.0 + FREELANCE GRAPHICS + CCMAIL)
SCHEDA VGA CL5420 1MB (1280 X 1024 X 16C / 1024 X 765 X 256C)
SCHEDA VGA CL5426 = ACCELERATORE GRAFICO + TRUE COLOR

PC LOCAL BUS VESA / NOTEBOOK

486DX-33 256KB CACHE - RAM 4MB - DRIVE 1,44MB - HD 170MB W.D. CONTROLLER IDE VESA - SCHEDA VIDEO VGA VESA CIRRUS LOGIC 5426 (TRUE COLOR + GRAPHIC ACCELERATOR) - TASTIERA - MOUSE 1.890
486DX2-50 (C/S) 2.190
486DX-50 (C/S) 2.290
NOTEBOOK 386SX-40 MHZ - RAM 2MB - HD 80MB 1.950
NOTEBOOK 486/SX-DX (25/33/50/66) - RAM 4MB - HD 120MB (senza CPU) 2.590

HARD DISK AT-BUS

120MB CONNER	340
170MB CONNER/W.D.	390
210MB SEAGATE/W.D.	440
250MB CONNER	490
340MB WESTERN DIGITAL	590
425MB WESTERN DIGITAL	790
CTRL+CACHE PROMISE DC99	220
CTRL+CACHE LONGSHINE	260

SCHEDE VIDEO VGA

CIRRUS LOGIC CL5420	90
CIRRUS LOGIC CL5426	170
CIRRUS LOGIC CL5426 VESA (ESP. 2MB)	170
S3 (WIN ACCELERATOR)	240
AVGA3 (TRUE COLOR)	190
NCR ESP. 2MB (1280X1024X256C)	190

DIGITIZER / SCANNER

TAV. GRAFICA GENIUS 12X12	440
TAV. GRAFICA SMARTECH 18X12	540
HANDY GENIUS GS4500 B/W256 +OCR	190
HANDY GENIUS 105C COLOR +OCR	390
LOGITECH HANDY 16.7 MC	690
SCANNER A4 - 1200DPI - 16.7 MC	1.790
SCANNER A4 - 1600DPI - 16.7 MC	1.940

MONITORS VGA

14" TRUST B/W 1024X768	190
14" STAKAR/ HANTAREX 1024X0,28	390
14" TIMELINE 1024X0,28 N.I.+ L.E.	540
15" TRUST 1280X0,28 N.I.+ L.E.	750
17" ROYAL 1280X0,28 N.I.	1.340
17" STAKAR/PHILIPS 1280X0,26 N.I.	1.440
20" SAMPO 1024X0,31 N.I.	1.690
20" SONY 1280X0,30 N.I./L.E.	3.390
21" NEC 6FG 1280X0,28 N.I./L.E.	3.850

M/B - SIMM - MATH CO.

386DX-40 MHZ 128K (AMD)	250
486DX-33 MHZ 64K (INTEL)	620
486DX-33 MHZ 128K L.B. VESA	690
486DX2-50 MHZ 64K (INTEL)	790
486DX2-50 MHZ 128K L.B. VESA	990
486DX2-66 MHZ 64K (INTEL)	990
SIMM 1MB/4MB	???
80387-SL 16-25 MHZ (INTEL)	150
80387-SX 16-33 MHZ (INTEL)	150
80387-DX 40 MHZ (IIT)	190

MODEMS ZOOM

MODEM 2400 INT/EST	100/140
MODEM 14400 INT/EST	390/440
MODEM+FAX 2400/9600 INT/EST	190/240
MODEM+FAX 2400/9600 POCKET	240
MODEM+FAX 14400/14400 INT/EST	440/540
MODEM+FAX 14400/14400 POCKET	490
WIN FAX LITE PER WINDOWS	50

APPLE PERSONAL POINT

PC APPLE **PERFORMA 400**
RAM 4MB / HARD DISK 40MB
MONITOR A COLORI PERFORMA 14"
1.840
PC APPLE **PERFORMA 600CD**
RAM 5MB / HARD DISK 80MB
MONITOR A COLORI 14" MACINTOSH
LETTORE CD-ROM
2.990
STAMPANTE INKJET STYLE WRITER II
540

SOFTWARE IN ITALIANO

WIN-WORKS 2.0	150
WIN-PUBLISHER	150
WIN-WORD 1.1	150
MS-DOS 6.0 UPGRADE	100
MS-DOS 6.0	130
WINDOWS 3.1	150
COREL DRAW 3.0 + CD	390
WIN-FAX LITE (INGLESE)	50
VIDEO X WINDOWS (INGLESE)	75

CD-ROM

EXTRAVAGANZA (4CD)	120
THE ANIMALS	50
GREAT CITIES O.T.W. VOL.1/2	100/100
PD SOFTWARE (VARI TITOLI)	50
GUY SPY	50
LOOM	50
MONKEY ISLAND	50
JUKE BOX	50
KING'S QUEST V	50
SECRET WEAPON O.T.L.	50
CORSO DI INGLESE IN ITALIANO	90

MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	75
SOUND GALAXY BXII / NXII	130/170
SOUND GALAXY NXII PRO	250
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	150
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	220
SOUND BLASTER PRO 16/ASP	340/390
SOUND BLASTER MIDI KIT	75
VIDEO SPIGOT + VIDEO X WIN	490
VIDEO BLASTER + VIDEO X WIN	540
KIT SB+CD ROM+BOX+2CD	DA L. 690
GENLOCK GVP X VGA	2.290
CD-ROM MITSUMI (CD-PHOTO)	340
CD-ROM PANASONIC/CREATIVE	390

STAMPANTI

HYUNDAI 9A 136C 180CPS	340
OKI ML380 24A 80C 180CPS	490
OKI OL400E (LED)	990
EPSON STYLUS 800 INKJET	650
EPSON LQ-100 24A 80C 240CPS	390
STAR LC20 9A 80C 180CPS	290
STAR LC 100 9A 80C COLOR	340
STAR LC24-20 24A 80C 210CPS	540
STAR LC24-200 24A 80C COLOR	640
NEC JET-MATE 400 INKJET 180CPS	440
NEC P22Q 24A 80C 192CPS	540
NEC P32Q 24A 136C 192CPS	720
NEC P42Q 24A 80C 216CPS	770
NEC P52Q 24A 136C 216CPS	940
HP DESKJET 510 INKJET	650
HP DESKJET 550C COLOR	1.240
HP LASERJET 4L (300 DPI) 1MB	1.240
HP LASERJET 4 (600 DPI) 2MB	2.390
MT-81 9A 130CPS	270
MT-82 24A 80C 136CPS	440
MT-131/9 9A 136C 250CPS	840
MT-131/24 24A 136C 250CPS	990
MT-83 24A 80C 216CPS COLOR	470
MT-84 24A 136C 216CPS COLOR	570

C= & GVP POINT

Commodore

AMIGA 1200	590
AMIGA 4000/68030 HD 80MB 4MB	2.190
AMIGA 4000/68040 HD120MB 6MB	3.390
MONITOR 1084S/1960	340/690
ESP.MEM. A500 0,5/1,5MB	50/150
ESP.MEM. A500 2/4MB	190/340
ESP.MEM. 1MB A500 PLUS/A600	75/110
ESP.MEM. A1000 1MB ESTERNA	150
ESP.MEM. A2000 GVP 0>8MB - 0RAM	170
ESP.MEM. A1200 1MB ESP. 9MB	270
ZIPP RAM 2MB	150
ESP.MEM. A1200 4MB	470
HD INTERNO A600/A1200 20/30MB	190/250
HD INTERNO A600/A1200 130MB	490
HD ESTERNO A500/A500 PLUS (IDE)	220
HANDY SCANNER COLOR	550/590
VIDEON IV	310
GENLOCK MICROGEN	290
GENLOCK MAXIGEN	990
GENLOCK G-LOCK GVP	790
DCTV PAL	690
GVP IMPACT VISION	3.190
OPAL VISION MOTHER BOARD	1.440
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	1.690

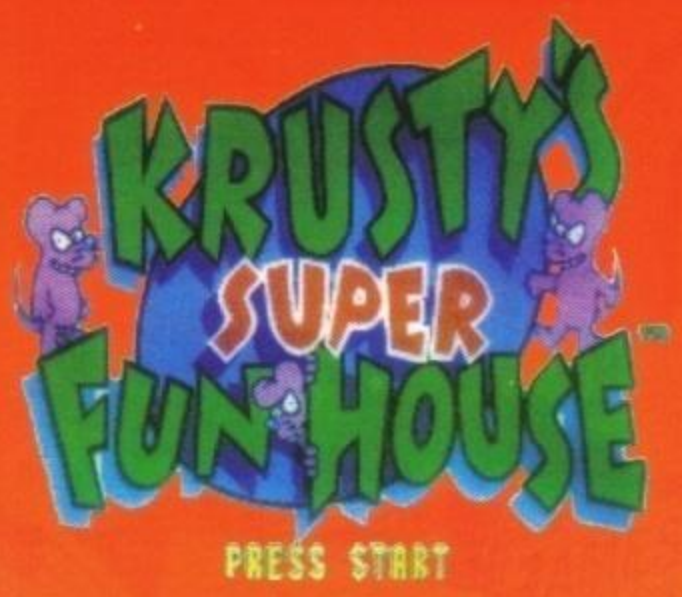
PC WARE

VIA C. PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 - CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX 791.06.43
ORARIO:LUN/SAB 9-13/15:30-19:30
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

Elisa B.9 -93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Uno dei giochi più convertiti su console è sbarcato anche sugli home computer: se vi piacciono i puzzle game, allora continuate a leggere questa recensione, altrimenti fatelo lo stesso perché sono stanco morto e sto facendo una fatica boia a scriverla.

Probabilmente saranno in pochi fra di voi a conoscere Krusty, il pagliaccio più ganzo della TV, che conduce un programma per ragazzi nel mondo Simpson; ed è infatti proprio grazie ai Simpson che Krusty è entrato nei nostri monitor; si da il caso infatti che il pagliaccio di cui sopra, sia l'eroe preferito da Bart.

La storia vuole che nella casa dei divertimenti di Krusty, si siano insediati dei fastidiosissimi topi (quasi peggio di quelli che si trovano nel "Re dei Fossi", qui a Milano); ed è proprio qui che inizia il gioco, infatti voi impersonerete Krusty, il quale, aiutato dalla Famiglia Simpson, dovrà portare gli indesiderati topastri nelle fauci di una enorme trappola, azionata appunto dai Simpson.

Il problema consiste nel fatto che i topi, come accade in Lemmings, continuano per la loro strada inesorabili, e tornano indietro solo quando trovano un ostacolo troppo alto; voi, quindi, utilizzando dei cubi sparsi per l'aera di gioco, delle prese d'aria che li spingeranno verso l'alto, dei secchi da prendere a calci e altre cosucce, dovrete far sì che i topastri non trovino ostacoli insormontabili durante il loro cammino, in modo che arrivino alla trappola senza alcun intoppo.

Sembra facile no? E infatti lo è, almeno per i primi livelli, ma poi le cose si fanno molto più difficili; innanzitutto perché a complicarvi la vita verranno inseriti numerosissimi elementi di disturbo, come serpenti, robot, piattaforme tutt'altro che sicure, e un sacco di altre cose che vedrete voi stessi; e poi bisogna considerare il fatto che il nostro simpatico pagliaccio non avrà nessuna influenza diretta sui topi, e quindi se i roditori andranno in una direzione indesiderata, dovrete precederli e bloccargli con degli oggetti che li facciano tornare indietro (come due cubi uno sopra l'altro, perché uno solo lo scavalcano senza problemi).

In Krusty's Super Fun House, non è presente alcun limite temporale, ciò vuol dire che avrete tutto il tempo che vorrete per risolvere gli enigmi; però sarete costretti ad interrompere la partita se per caso i topi cadranno in un luogo dal quale non si potrà più farli venire fuori. Proprio per queste situazioni i programmatori hanno predisposto due tasti di abbandono, uno (Esc) serve per annullare definitivamente la partita, mentre l'altro tasto (Help) serve per uscire solamente dal livello in corso, in modo da poterlo riaffrontare senza dover rifarsi tutti gli stage precedenti. Fondamentale, a questo proposito, l'immancabile sistema di password.

Veniamo ora ai difetti che ho riscontrato, premettendo però che si tratta per la maggior parte di inezie: innanzitutto è quasi impossibile saltare un serpente o più in generale un avversario, finendo nella maggior parte dei casi per caderci proprio in testa; certo, si hanno delle armi, ma queste sono contate e finiscono in un batter d'occhio. Un altro inconveniente è che Krusty non si può abbassare, e questo causa molte volte l'inevitabile perdita di conoscenza a causa di un colpo inflittogli.

In conclusione si può definire Krusty's Super Fun House un titolo che non mancherà di piacere a molti, e in particolare a coloro che desiderano un'alternativa divertente a Lemmings.

Raffaele Sogni

AMIGA

Devo dire che questo giochino non mi dispiace affatto, grafica ben definita e molto colorata, stile volutamente infantile e animazioni molto particolari che mi hanno ricordato Wonder Boy II; il personaggio principale si controlla abbastanza bene, anche se a volte farete un po' di fatica a saltare; mentre gli enigmi sono calibrati egregiamente, in modo da dover imparare livello per livello quello che bisogna fare; nel complesso, comunque, siamo su una media di difficoltà abbastanza bassa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

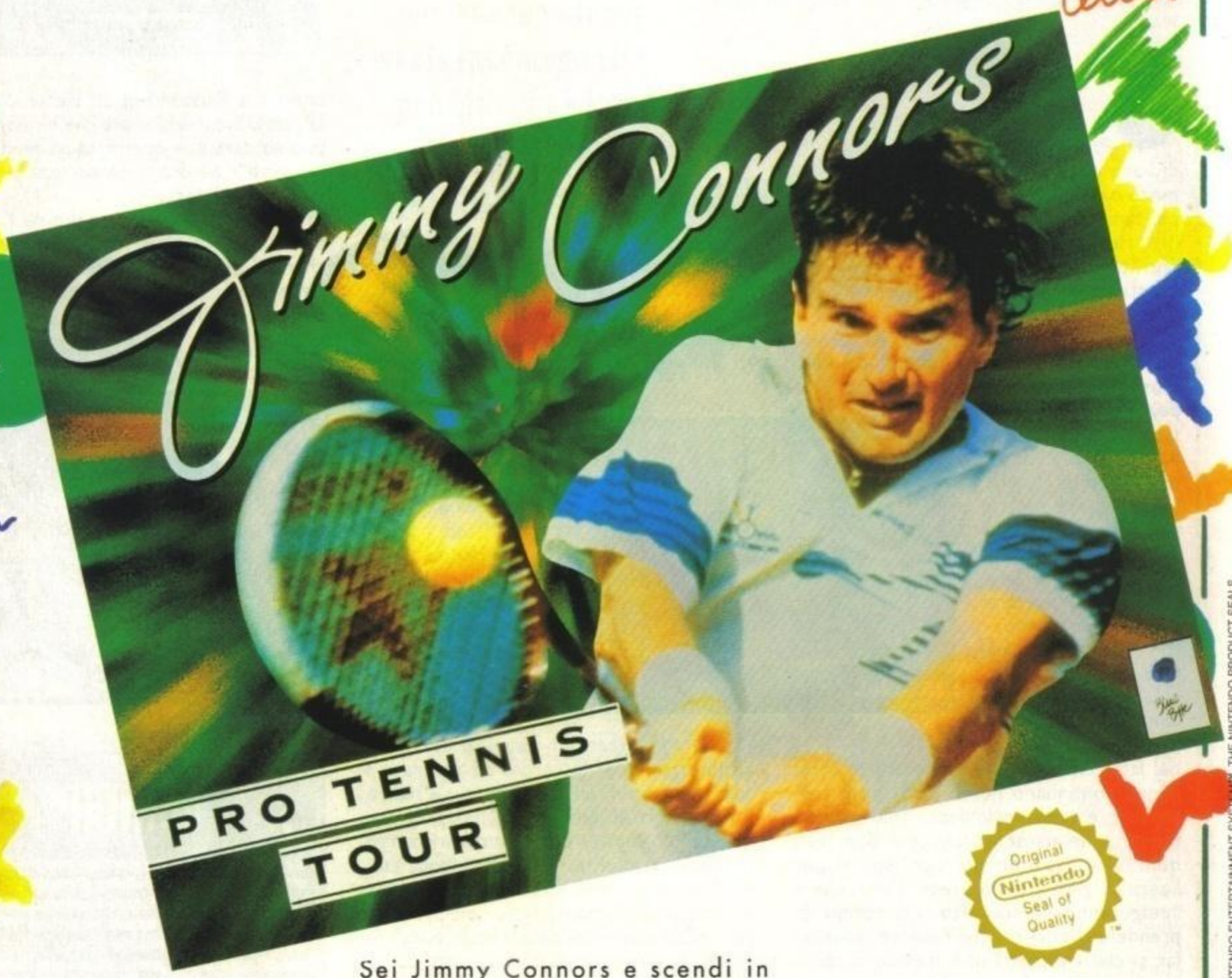
http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON.....

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Original Nintendo Seal of Quality

Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.

UBI SOFT
Entertainment Software

TOYS LEADER

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS

BUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

QWAK

"Dottore, ho fatto un sogno. C'erano due paperi, uno verde e uno blu, e lanciavano uova di cioccolato a degli animali di pelouche che avevano tutti la stessa faccia. Erano circondati da bottiglie, gelati e frutta, ogni tanto poi dal cielo piovevano diamanti e sfere chiodate." • "Non si preoccupi, si accomodi pure in questa stanza", disse il dottore reggendo una curiosa giacchetta dalle maniche eccezionalmente lunghe.

Un nuovo gioco del Team 17? Ma come, non doveva uscire solo Overdrive? Come? Ah, è un budget. Però!
Ok. L'inatteso Qwak è un platform a schermi fissi che ricorda vagamente Bubble Bobble, si può giocare in due ed è divertente. Serve altro? Ok, i due paperi devono raccogliere alcune chiavi disseminate per questi quadri, chiavi che provocano l'apertura di una porta la quale a sua volta permette l'accesso al livello seguente. Tutto chiaro? Bene.
Tra i paperi e le chiavi, però, vanno a frapporsi alcuni ostacoli: primi tra tutti, una mandria di esseri di pelouche (o almeno sembrano) coloratissimi, tutti con la stessa faccia e piuttosto agguerriti. I giocatori si possono difendere lanciando delle uova (notissimi oggetti contundenti, eh?), direttamente in faccia o "a sponda" visto che rimbalzano quando toccano il muro e i vari bonus tipo frutti di sei colori differenti (servono ad avere delle uova extra al termine del quadro), diamanti (anche qui sei diversi, prendeteli e avrete un bonus), pozioni di vario genere (armature, invulnerabilità, possibilità di volare, uova più veloci o più "robuste"), le famose chiavi e così via.
Altri ostacoli sono costituiti da dei teschi, che possono essere trasformati in bonus raccogliendo i funghi, super-cattivi giganti, palle chiodate che piovono dal cielo di tanto in tanto e un particolare fantasmino capace di volare attraverso le pareti e che si dirige sempre e comunque verso di voi.
Alcuni livelli sono poi una vera e propria sfida a tempo: il giocatore deve raccogliere bonus e chiavi oppure uccidere un po' di mostri in un dato limite di tempo, oltrepassato il quale cominciano a piovere enormi sferettone metalliche dal cielo che tolgono uno degli strati dell'armatura del papero a ogni contatto. Come ogni bravo platform di questo genere ci sono dei bonus speciali alla fine di ogni livello: se, come vi ho già detto, riuscite a completare la serie di sei diamanti potete portarvi a casa un tot di punti, mentre se terminate un quadro senza mai ricorrere alla violenza ricevete un bonus "pacifista" che aumenta a seconda delle volte che lo attivate e della distanza percorsa.
I livelli in tutto sono ottanta, e ogni dieci vi ritroverete a fronteggiare alcuni mostriciattoli più agguerriti del solito, per di più in un limite di tempo strettissimo. Imbracciate le vostre uova e gettatevi nella mischia!

Marco Auletta

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

AMIGA

Che gradita sorpresa! Un platform game divertente, programmato in maniera impeccabile, abbastanza originale e giocabilissimo. Da quando in qua simili capolavori escono così in sordina? Ok, lo ammetto, la prima volta che l'ho visto ho pensato fosse una cavolata tremenda, ma dalla prima partita in poi ho cambiato completamente idea. L'azione non ha mai pause o rallentamenti, è intuitivo e divertente ed è anche abbastanza originale. Probabilmente il peggiore difetto è l'animazione minimalista del protagonista, che dà una certa impressione di staticità ed è anche il principale responsabile della cattiva impressione che conferisce alla prima occhiata, ma a parte questo è semplicemente grandioso. E' divertentissimo giocare da soli, è ancora meglio in doppio, ha un sonoro vivace e convincente, dei piccoli effetti grafici interessanti, una marea di livelli, una giusta curva della difficoltà e un'incredibile attenzione al dettaglio. E' senza dubbio il mio gioco preferito del mese, ed è quindi da mentecatti farselo sfuggire... Ah già, è pure un budget! Incredibile! La mente vacilla...

TECNICA 93
GIOCABILITA' 93
INNOVAZIONE 93
GLOBALE 93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTO ?!?! SI GIOCA !!

FANTASTICA INIZIATIVA DELLA BERO!

ORDINANDO ALMENO **3 TITOLI** ESPOSTI IN QUESTA PAGINA, VI VERRANNO RECAPITATI TRAMITE **CORRIERE ESPRESSO** SENZA **NESSUN SOVRAPREZZO** SUL VALORE DEI VIDEOGIOCHI.

SINDYCATE. Controllate la vs. squadra di cyborg gareggiando con altri 8 Sindacati per il controllo di oltre 50 territori.
Software e manuale in italiano.
PC 386 o magg.-DOS 3.3 o magg.-4MB RAM-VGA-580K base libera
PC LIT. 99.900
AMI LIT. 79.900

BERO
CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

EYE OF THE BEHOLDER 3. Ultimo capolavoro della serie. Avventura grafica con la possibilità di importare caratteristiche dal 2° episodio. Disponibile anche il construction kit (unlimited adventures).
Manuale in italiano.
PC 386, 486-VGA-20 MHz o magg.-640 base libera
PC LIT. 109.900

GOAL! Ovvero Kick Off 3, troppo bello!
Manuale in italiano
Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 1 Mb memoria.
AMI LIT. 69.900
PC LIT. 79.900

DAY OF TENTACLE / MANIAC MANSION 2. Tentacolo viola, l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo. E solo tu puoi fermarlo.
Manuale e sorfware in italiano
Minimo 286 raccomandato 386 o magg.; 640K EMS, VGA 256 colori, MS-DOS 3.1 o sup.
PC LIT. 119.900

LOST IN TIME PARTS 1 & 2. Stupenda avventura grafica a 256 colori. 13 dischi HD. Ambienti e filmati in diversi paesi e città Francesi.
Manuale e software in italiano.
PC 286-16 MHz o magg.-640 base libera-VGA
PC LIT. 129.900

STRIKE COMMANDER. Grande simulazione di volo unita ad una storia cinematografica avvincente. Disponibile anche il disco per il sonoro delle frasi dei vs. compagni di missione.
Manuale in italiano.
PC 386-33 MHz o magg.-VGA
PC LIT. 129.900

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

AIRBUS A320 - A99,9/P99,9
ABANDONED PLACES 2 - A99,9
AV8B HARRIER ASSAULT - A89,9/P99,9
A TRAIN - A99,9/P99,9/M134,4
A TRAIN Construction Kit - A49,9/P39,9
★ ACES OVER EUROPE - P129,9
ACES OF THE PACIFIC - P99,9
" " 2° G.M. Data Disk - P59,9
★ BLADE OF DESTINY - A119,9/P119,9
CAMPAIGN - A79,9/P89,9
★ CAMPAIGN Mission Disk - A39,9/P49,9
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 - A69,9/P79,9
CIVILIZATION - A89,9/P99,9
★ CLASH OF STEEL - P119,9
COMANCHE MAX. OVERKILL - P119,9
" " Mission Disk - P79,9
★ CRUSADERS OF THE DARK SAVANT - P159,9
DESERT STRIKE - A69,9
DUNE 2 - A89,9/P99,9
EMPIRE DELUXE - P129,9
EYE OF THE BEHOLDER 2 - A69,9/P69,9
EYE OF THE BEHOLDER 3 - P109,9
UNLIMITED ADVENTURE Construction Disk - P119,9
FALCON 3.0 - P109,9
FALCON 3.0 Mission Disk - P69,9
F15 STRIKE EAGLE III - P109,9
F1 GRAND PRIX - A79,9/P109,9
★ FIELD OF GLORY - P129,9
FLASHBACK - A89,9/P109,9
★ FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist - P119,9
GOAL ! - A69,9/P79,9
GUNSHIP 2000 - A99,9/P89,9
" " Mission Disk - P69,9
INDIANA JONES and the fate of atlantis - A109,9/P109,9
X WING - P129,9
" Imperial Pursuit Data Disk - P79,9
KING'S QUEST 5 - A99,9/P99,9/M134,4
KING'S QUEST 6 - P119,9/M134,4
★ LITTLE DEVIL - P89,5
LOST IN TIME 1&2 - P129,9
M. MANSION 2 DAY OF TENTACLE - P119,9
MONKEY ISLAND 2 - A109,9/P109,9
★ PATRIOTS - P109,9
POPULOUS 2 - A79,9/P99,9
PREMIERE MANAGER - P79,9
★ RETURN OF THE PHANTOM - P129,9
RINGWORLD - P109,9
SENSIBLE SOCCER 92/93 - A69,9/P79,9
SINDYCATE - A79,9/P99,9
STRIKE COMMANDER - P129,9
" " Speech Pack - P79,9
THE MANAGER - A79,9/P79,9
THE DAY OF TENTACLE M.Mansion 2 - P119,9
★ TORNADO - P99,9
ULTIMA VII - P129,9
ULTIMA VII Serpent Isle - P129,9
★ " " Data Disk Silver Seed - P69,9
ULTIMA TRILOGY 2 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 1 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 2 - P129,9
V FOR VICTORY 1 - P109,9
V FOR VICTORY 2 - P109,9
V FOR VICTORY 3 - P129,9
★ V FOR VICTORY 4 - P129,9
VIKINGS Field of Conquest - A79,9/P79,9
★ WHALE'S VOYAGE - A69,9
WAR IN THE GULF - A89,9/P89,9
★ WARLORDS 2 - P119,9
★ WING COMMANDER - A79,9
★ WING COMMANDER ACCADEMY - P99,9
WING COMMANDER 2 - P99,9
" " Accessory Pack - P59,9
" " Operations Disk - P59,9

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

AMIGA **IBM** COMPATIBILI

Macintosh

Contattateci !
Abbiamo tantissimi titoli non elencati disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Per le ultimissime novità che non sono elencate siamo a disposizione per qualsiasi informazione.

★ = NOVITA'

LEGENDA: A=Amiga / P=PC / M=Macintoch - I prezzi sono espressi in migliaglia di lire - Salvo errori di stampa

DA LUNEDI 11-10
A SABATO 23-10
TEMPORANEO CAMBIAMENTO
ORARIO UFFICIO
LUNEDI VENERDI 17,30 - 19,30
SABATO 15,30 - 19,30
RIC. ORDINI 24 H. SU 24 H.

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000
❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000
❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) 20.000

❑ 5 1/4
❑ 3 1/2

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)
UFFICIO: 10 - 13 / 15,30 - 19,30 LUNEDI MATTINA CHIUSO

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Bocciolini
❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO
Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSì ❑ VISA ❑ MASTERCARD

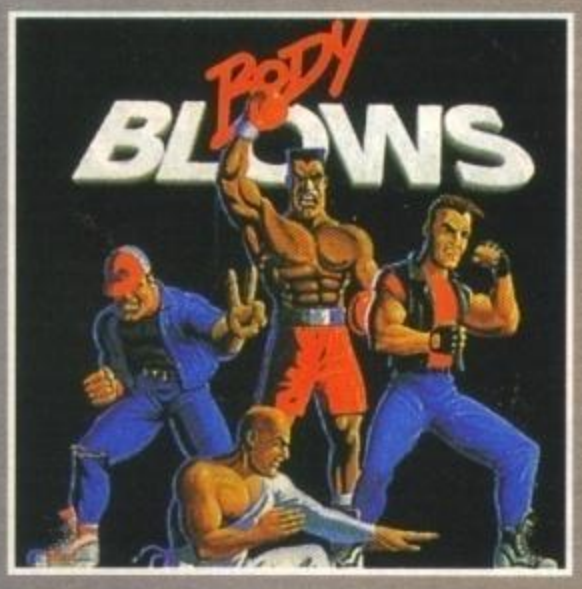
DATA NASCITA TITOLARE | N. CARTA DI CREDITO | SCADENZA

28 PERUGIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE



Dicevano che era impossibile, che non ce l'avrebbero mai fatta, e invece i Team 17 lo hanno magistralmente convertito anche per PC!

Il Team 17 è ritornato alla ribalta con un nuovo entusiasmante prodotto, tutti aspettavamo Overdrive (che comunque potrebbe essere recensito su questo stesso numero) e invece ecco arrivare nel proverbiale pacco postale Team 17 (con la consueta scritta "AC Milan? Bleah!" - NdMax) una nuova confezione di Bodyblows. Ma come... lo abbiamo già recensito! E invece no, la versione che mi appresto a presentarvi è quella per PC e vi anticipo subito che si tratta di un lavoro superbo!

Per i più smemorati ricordo che il titolo in questione ricalca molto da vicino le orme di quel grande e ancora inavvicinato coin-op della Capcom nomato Street Fighter II; fino ad oggi il più significativo beat-em-up della storia dei videogiochi. Vediamo quindi di cosa si tratta...

Le opzioni presenti sono veramente tante, andiamo a dare un occhio alle più rilevanti: è possibile decidere se giocare in modalità arcade (più difficile) o normale, in uno o due giocatori, settare la durata di ogni round e il numero degli stessi ecc.

Una volta impostato tutto possiamo intraprendere la sfida arcade (che ci permetterà di scegliere il nostro alter-ego in pixel da quattro degli undici soggetti presenti) oppure optare per il modo 1 (o 2) player (che ci permette di scegliere il nostro personaggio da una rosa di dieci).

Mi accorgo che fino ad ora ho parlato dei personaggi presenti nel gioco in termini numerici, ma sebbene lo spazio a mia disposizione non sia tantissimo mi sembra opportuno darvi una panoramica su alcuni dei protagonisti: Dan e Nik sono fratelli, stesse tecniche e stessa possibilità di lanciare una palla di energia verso l'avversario, Junior è un pugile britannico dalle mani molto pesanti, Lo Ray è un buddista pelato che sembra un buffone, ma fa tanto male.

Questo per ciò quanto riguarda i personaggi selezionabili nella modalità arcade. Per quello che concerne gli avversari abbiamo Cossak, un russo grosso che ha la caratteristica di girare su sé stesso a velocità vorticosa, Dug, il tipico wrestler trippone ecc.

Ogni match si svolge in casa dell'avversario, al meglio di X round (X lo deciderete voi nelle opzioni), chi vince passa, chi perde a casa (è presente comunque un limitato numero di crediti per continuare dal punto in cui siete arrivati).

Un'interessante e innovativa opzione è poi costituita dalla possibilità di intraprendere un torneo con un numero di giocatori umani variabile, ognuno sceglie il suo personaggio e, ad eliminazione diretta, si deciderà il campione; entusiasmante non vi pare? (E non avete idea delle palate che ha preso Mirko dal sottoscritto, ah ah ah).

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Avevano detto che avrebbero tirato fuori il meglio dall'Amiga e l'hanno fatto, hanno deciso di lanciarsi sul PC e ragazzi che risultato... Innanzitutto nella versione per Amiga c'era un difetto abbastanza "irritante": mentre l'avversario era a terra non si poteva fare niente, bisognava aspettare che si alzasse per tirargli anche il più piccolo colpo, ora per PC è presente un'opzione (Mercy) che vi permette di decidere se giocare in questo modo oppure in quello più classico (sei per terra? Affari tuoi, io carico la mia mossa speciale e appena ti alzi ti sferro il mio pugno dritto dritto nel bel mezzo di quel tuo visino d'angelo!!!).

I fondali, fra i quali si segnalano alcuni completamente nuovi, non sono ahimè animati, ma i 256 colori sono usati davvero magistralmente e ogni tanto vi capiterà di distrarvi per guardare questo o quel particolare. Non c'è che dire, graficamente è perfetto (e gira più veloce che su Amiga, almeno su un 386 33MHz o superiore), scrolling compreso, fluido e con pochissime (ma dopotutto inevitabili) imperfezioni, comunque marginali.

Tutta la parte sonora è stata convertita più che dignitosamente. Niente da dire quindi dal punto di vista tecnico, ma la giocabilità? Se avete un joystick vi sembrerà di usare un Amiga, se invece la tastiera è il vostro unico mezzo di input allora farete un po' più di fatica, è comunque solo una questione di abitudine...

Se vi piacciono i picchiaduro di qualsiasi genere e siete stufi di aspettare Street Fighter II per PC (che ha accumulato quasi un anno di ritardo...) non potete assolutamente perdervi Body Blows.

Bravi Team 17, i PC-isti ora attendono Alien Breed, dateci dentro!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE

-AMIGA 600	L. 500.000
-AMIGA 1200 HD 30 MB	L. 720.000
-AMIGA CD 82	L. 690.000
-AMIGA 4000 68030	L.2.490.000
-AMIGA 4000 68040	L.3.900.000

ACCESSORI AMIGA

-EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
-EXP. 1MB A500 PLUS	L.110.000
-EXP. 1MB A600	L.110.000
-A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L.500.000
-MONITOR 1084 S	L. 400.000
-MONITOR 1842 COLORI MULTISYNC	L.650.000
-SCHEDA JANUS 386 SX 20 MHZ	L. 900.000.
-KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
-KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
-ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

IL TUO COMPUTER SU MISURA

- PC 286-20MHZ 1MB RAM
  HD 40MB - VGA 256KB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 1.050.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR VGA MONOCROMATICO

- PC 386 DX - 40MHZ - 128KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.300.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

- PC 486 DX - 33MHZ - 64KB CACHE - 4MB RAM
  HD 120MB - SVGA 1MB - 1 FDD 3 1/2 1.44MB - 2 SER.- PAR.- GAME **L. 2.800.000**
  TASTIERA ITALIANA - MONITOR COLORI SVGA 1024 x 768

SODDISFIAMO OGNI TUA ESIGENZA !!

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

PINBALL DREAMS

E' stato il passatempo preferito (o meglio uno dei passatempi preferiti) dalle generazioni degli anni '50/60, e tuttora continua a riscuotere un qual certo successo. Una forma di divertimento pressoché intramontabile e popolarissimo, tant'è che ora lo potrete giocare anche a casa vostra.

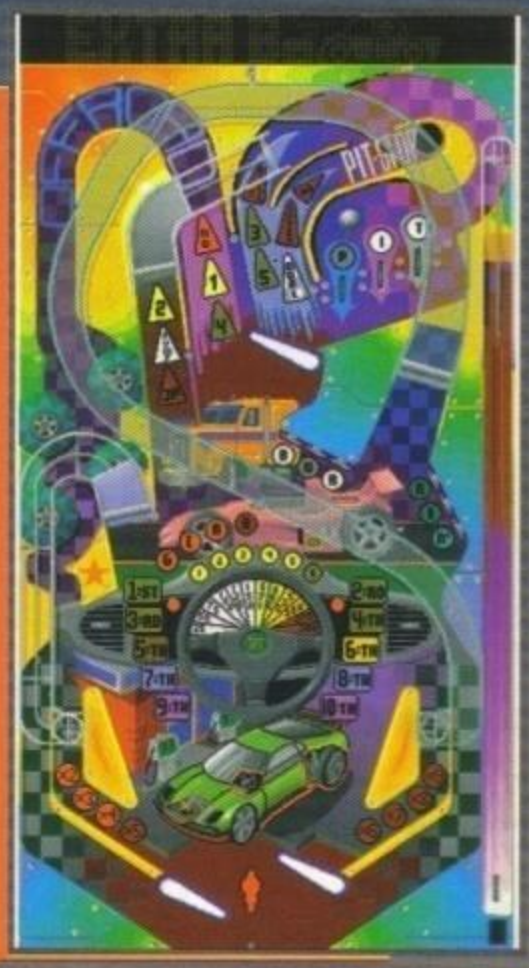
Serviva un passatempo rilassante e nostalgico, intessuto di revival, ma sempre attuale e interessante, e se si tralasciasse di nominare il fatto che a furia di giocare la tensione nervosa sale a livelli non augurabili potremmo anche avere una buona definizione per il sempre giocabile flipper. Quindi ecco disponibile anche per PC Pinball Dreams, trasposizione riuscita di quel gran cocktail di qualità in cui abbiamo inserito quintali di gettoni per far correre quelle maledette palline d'acciaio.

Come è organizzato il gioco? Fondamentalmente non siamo di fronte a nulla di eclatante o di nuovo, abbiamo un più che ottimo gioco, articolato su quattro differenti tipi di flipper, ognuno dei quali caratterizzato da una tematica diversa (Ignition - spaziale, Steel Wheel - far west, Beat Box - musicale e Nightmare - horror), quindi con differenti disegni grafici e diversa collocazione di ostacoli, barriere e percorsi, ognuno con le sue tre palle d'acciaio lucenti e i suoi respingenti e zone di bonus extra.

Il gioco è a tutto-schermo, con una piccola fascia in basso nella quale vengono proiettate le informazioni di gioco (non molte a dir la verità), come il punteggio, il segnale di Tilt o il numero di biglie restanti. Interessante a tal proposito è la voluta scelta di far apparire tali informazioni con gli stessi caratteri particolari con cui siamo soliti vederli comparire nei display delle controparti elettromeccaniche in metallo e plastica che troviamo nelle sale giochi. Un tocco tutto d'atmosfera.

Christian Antonini

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94



PINBALL FANTASIES

Approfittiamo della recensione di Pinball Dreams su PC, per anticipare le prossime incarnazione del suo riuscitissimo seguito, Pinball Fantasies.
Sono infatti in arrivo le versioni per Amiga 1200 e CD32, entrambe disporranno naturalmente dei 256 colori su schermo, ed entrambe incredibilmente giocabili...

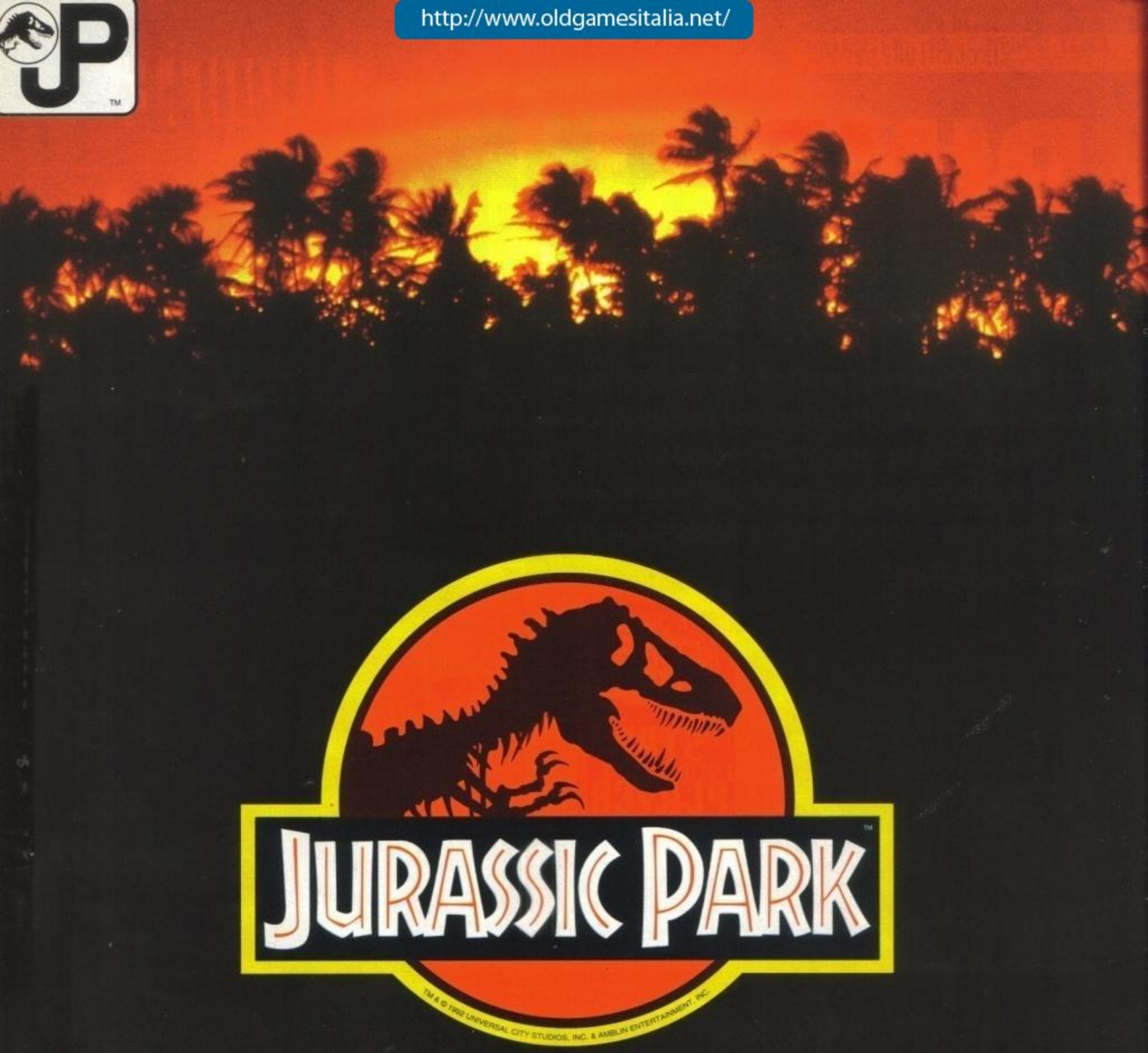
PC

Eccellente l'aspetto grafico, con immagini rappresentate in maniera alquanto nitida, e movimenti a dir poco fulminei, peraltro tipici del flipper. Notevole la possibilità di "scuotere" il tutto (ciò veniva effettuato tramite "possenti" scosse, spinte e movimenti pelvici assortiti) tramite l'uso della barra spaziatrice, così da evitare (o quantomeno provare ad evitare) d'assistere alla fine prematura di una vostra pallina nel fatidico e tanto odiato pozzetto.
Cosa dire? Molto giocabile, decisamente divertente, e molto accattivante, tanto che difficilmente si mantengono i nervi saldi dopo che la prima biglia è uscita dal corridoio di lancio. Eccellente.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
90
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PC
PC CD-ROM
AMIGA, AMIGA 1200
AMIGA CD 32

ocean

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

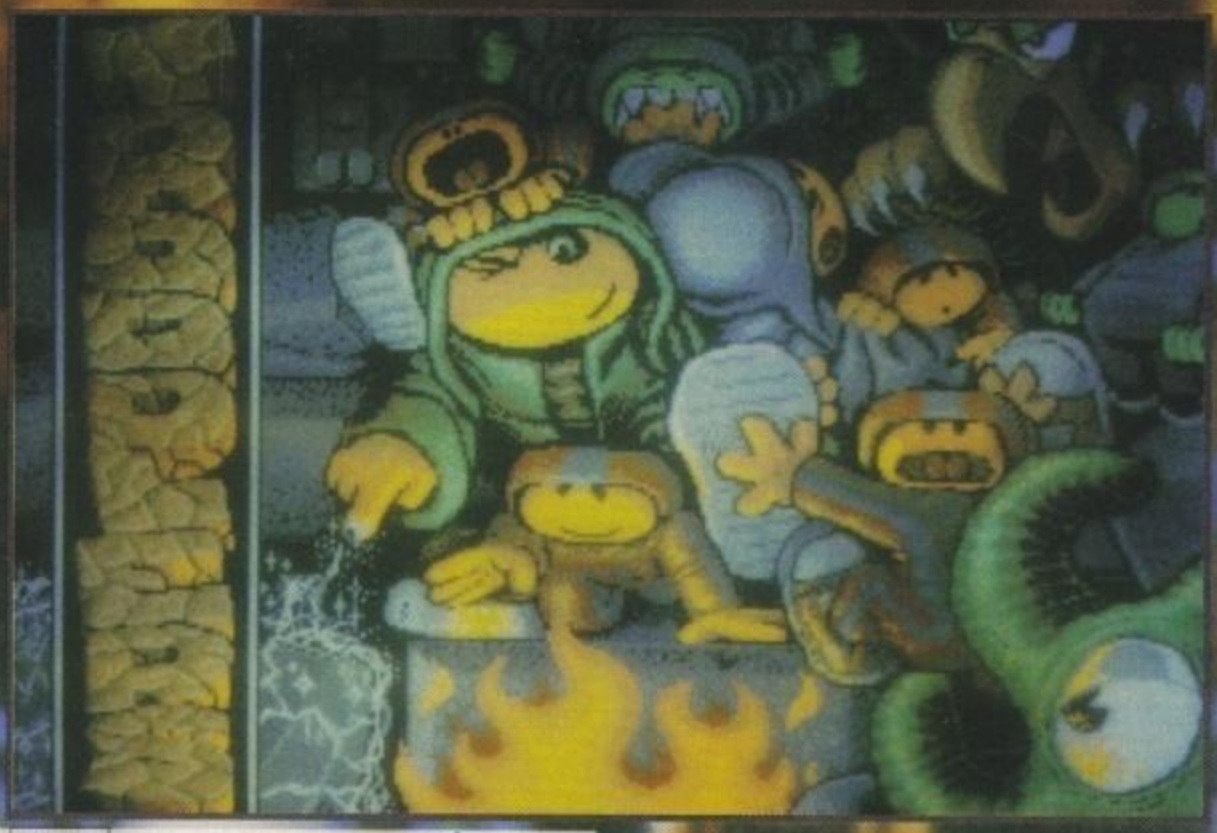
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE



Da questa ondata di conversionismo positivo degli arcade su PC è stato investito anche il simpatico Troddlers della Sales Curves. Ma partiamo da lontano: Lemmings della Psygnosis è stato indubbiamente un cult-game, dalla sua trionfale uscita sul mercato, infatti, tutte le software house (o quasi) hanno buttato fuori un puzzle game che, almeno alla lontana, assomigliasse al capolavoro dei DMA Design.
E poteva mancare la Sales Curve? Certamente no, anche se l'ispirazione che i programmatori hanno preso da Lemmings e molto più velata di quello che sembra dalle foto...
Orbene, andiamo a parlare di questo Troddlers allora. La storia è abbastanza squalliduccia, ve la risparmio e passo subito ad occuparmi del gioco. Il vostro compito è riuscire a far uscire sani e salvi un tot numero di Troddler (omini piuttosto stupidi) da ogni livello; per fare questo controllerete un certo Hokus (oppure Pokus), su cui ricadrà l'incarico di prendersi cura di loro.
Dovete infatti sapere che tutti i Troddlers si arrampicano su ogni cosa che incontrano senza problemi gravitazionali di sorta (praticamente vanno perfino a testa in giù), per portarli all'uscita dovrete quindi fare in modo di "costruire" un percorso tramite l'utilizzo di massi rocciosi che potrete materializzare in una qualsiasi zona dello schermo adiacente alla vostra posizione, non mancano poi trappole e aggeggini vari per ostacolare il tutto...
I programmatori hanno anche pensato che parecchia gente si sarebbe stufata a salvare Troddlers, ed ecco che entra in gioco un'innovazione di tutto rispetto: in alcuni livelli, oltre a salvare i Troddlers, dovrete recuperare anche dei diamanti e, dulcis in fundo, distruggere a sassate dei Troddlers degeneri materializzandogli un bel sassone sulla testolina.
Sono infine presenti le solite opzioni tra cui la possibilità di ripartire dal livello raggiunto e il modo di gioco che potrà essere SOLO, TEAM (in pratica bisogna cooperare) oppure WAR (il cui scopo è nuclearizzare il vostro avversario umano).
Space is over... ma aspettate un attimo, non ho ancora parlato della configurazione minima: 286, 580K di RAM, un drive da 1.44 e una scheda sonora (quest'ultima non è indispensabile, ma se c'è non vedo perché non sfruttarla...). Stranamente l'hard disk non è indispensabile...

Stefano "BDM" Petrullo

L'avanzata degli arcade su PC continua imperterrita senza fermarsi di fronte a niente e nessuno, questa volta tocca a un puzzle-game...

PC

Troddlers è sicuramente un gioco parecchio carino, e se vi ricordate di quanto scritto per la versione Amiga siamo già a cavallo, visto che di differenze non ve ne sono; la grafica è nella media, niente di eccezionale, il sonoro vanta dei motivetti carini, la giocabilità è elevata, anche se qui il discorso è come sempre soggettivo.
Se avete già finito tutti i puzzle games possibili e immaginabili fateci un pensierino, altrimenti passate ad altro...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
84
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Visto che è appena uscita anche la splendida versione Amiga ecco come portare a termine uno dei più appassionanti giochi di questi ultimi mesi. Fra le altre cose questa è anche la prima soluzione "telematica" che pubblichiamo, arrivataci cioè direttamente in BBS (per eventuali approfondimenti troverete un articolo a fine rivista). Si ringrazia dunque Fabio De Vincenzi per la preziosa collaborazione...

COME VINCERE LA GUERRA E VIVERE FELICI ovvero GUIDA A DESERT STRIKE.

Dopo l'enorme numero di richieste abbiamo pensato di dare nuova vita alla rubrica dei Tips, insomma più colore, le foto e la soluzione di Desert Strike sono l'inizio di una nuova era nell'universo TGMmesco (bell'introduzione, vero Max?)(bravo Mirko, lo sai che adoro i toni particolarmente effervorati... NdMax).

PRIMA CAMPAGNA

Il manuale da una barca di aiuti su questa prima parte (in pratica vi dice come risolverla punto per punto!), quindi non dovreste avere molti problemi, ma in ogni caso io sono qua per risolverli (non vi sembra vero,

eh?).
Quando attaccate la centrale elettrica fate fuori anche i tralicci, guadagnerete molti più punti e il danno alle strutture nemiche sarà nettamente maggiore; nella quarta missione di questa campagna bisogna abbattere due centri di comando, ma basterà prendere quello più a sud per completare il tutto senza troppi sforzi.

SECONDA CAMPAGNA

Anche questa viene ben descritta dal manuale (visto che generosi quelli della Electronic Arts?), ma vi sono una serie di trucchetti più o meno conosciuti che vi potrebbero aiutare moltissimo.
Anzitutto durante la seconda missione noterete che in alcune costruzioni vicino alle prigioni si vedono degli strani lampeggii, abbattete queste case (con attenzione, mi raccomando) perché al loro interno troverete dei preziosissimi MIA; se nella quarta missione vi dovreste trovare senza benza dirigetevi a nord ovest dell'industria chimica, lì troverete un soldato armato, eliminatelo e polverizzate la roccia lì vicino, et voilà, un grasso carico di benza!
Nella sesta missione distruggete le torre di guardia con gli Hydra il più velocemente possibile, quindi dirigetevi verso una capanna e "bucatela" con uno o due Hellfire, prendete il prigioniero di guerra e scaricatelo in una delle basi esterne; dopodiché tornate indietro e ripetete lo stesso procedimento, ma al posto degli Hellfire, sforacchiate le capanne con il mitragliatore.
In alto a destra della mappa troverete un F-15 precipitato al suolo, recuperate il suo pilota che si aggira lì intorno, si tratta di Jake, il miglior copilota in assoluto, fatto ciò distruggete quel che rimane dell'aereo e sorpresa delle sorprese, troverete una vita extra!!!

TERZA CAMPAGNA

Adesso le cose si fanno veramente complicate, a partire da adesso sarà un vero inferno di proiettili, missili e lotte continue con il vostro (scarso) armamento, ma se mi seguirete fino in fondo vedrete che tornerete a casa senza un graffio... più o meno.
Nella prima missione entrate in città da sud ovest, appena avvistate le due unità APHID che stanno attaccando le truppe dell'ONU, sparategli una raffica di Hidra, quindi prendete le truppe a bordo; fatto ciò sparate ad ogni piccola costruzione nelle vicinanze e recuperate tutte le truppe che ne usciranno, quindi dirigetevi verso una base d'appoggio e scaricate tutti gli "omini".
Durante la seconda missione potrete usufruire di un po' di benza se andate nell'angolo ad ovest dell'industria chimica, in questo modo perderete meno tempo; dopo esservi riforniti, avvicinatevi alla fabbrica e appena vedete l'ombra del primo AAA sparategli (a voi la scelta dell'arma), girate intorno alla costruzione e con molta abilità fate in modo che i carriarmati sparandovi colpiscano i loro stessi palazzi, così senza neanche sprecare un colpo potrete prendere gli scienziati e tornarvene a casa.
Quando durante la terza missione attaccate i Silos, tenete conto che le dune che li circondano nascondono spesso e volentieri scorte di armi, carburante, etc. , in particolare volgete molta attenzione al Silos più ad est, perché vicino ad esso, ben nascosta, troverete una preziosissima vita extra; state generalmente molto attenti ai micidiali Aphid che pattugliano la zone e tenete sempre pronti gli Hydra in caso di necessità.

Una volta "terminati" tutti i Silos riceverete come premio 17 colpi e 5 missili.
Adesso viene il difficile: le barche sono infatti la cosa più bastarda di tutta la campagna. Vediamo come risolvere il problema, non è facile, ma provateci comunque.
Passate sopra le barche, quindi tornate indietro e preparate a sparare gli Hidra su la prima imbarcazione nemica e ripete il procedimento per ogni singola nave. L'unico neo riguarda il costante pericolo di affondare una delle vostre truppe e a questo non esiste (purtroppo) alcuna soluzione.
Se ce la fate, prendete a bordo i piloti e scaricateli al solito punto.
La quinta missione è la meno problematica: si tratta di distruggere la centrale elettrica, seguite lo stesso metodo della prima missione e vi troverete bene.
La sesta missione ha bisogno di una certa tattica per essere portata a termine, state bene a sentire (più che altro leggete con cura): avvicinatevi all'obbiettivo da nord e

http://www.oldgamesitalia.net/

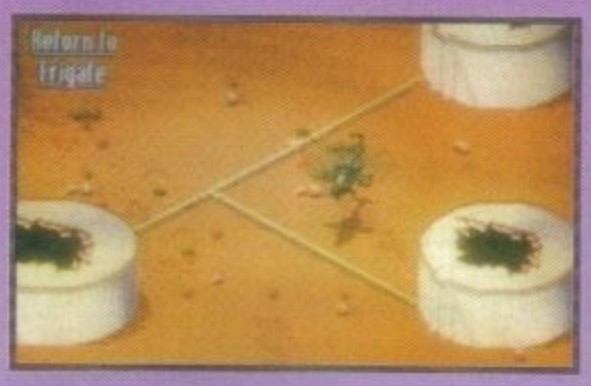
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

usate gli Hellfire per abbattere gli elicotteri, gli Hidra per affondare i motoscafi e il cannone per spappolare le truppe a bordo della nave. A questo punto non vi rimane che girare intorno allo yacht, fargli un bel buco con il mitragliatore e quindi recuperare gli ostaggi prima che affoghino (non prestate attenzione alla fuga del nostro amico MAD MAN).
Adesso viene la sesta missione, quella dove attaccherete l'importante centro di comando; avvicinatevi da sud alla postazione radar e, senza rimorsi, distruggete tutto. Una volta completata la vostra opera tornate al centro di comando e spazzate via tutto quello che vedete; a questo punto prendete il tizio vicino alla bandiera bianca, all'esterno del centro.
Ce l'avete fatta? Bene, un ultimo sforzo e anche questa campagna è finita; entrate in città da ovest, nelle costruzioni precedentemente distrutte troverete parecchi bidoni di benzina, fate rifornimento senza troppi complimenti e atterrate sulla grossa "X" situata lì vicino.
Quando tutti sono entrati a bordo del bus distruggete il cancello e mettetevi in testa al mezzo, ogni cosa che si muove, deve essere eliminata!!! E non dimenticatevi di recuperare il copilota alla fine della missione.

QUARTA CAMPAGNA

Come è logico aspettarsi, la quarta campagna è la più difficile di tutte. Non vi darò nessun aiuto a riguardo della seconda e della terza missione perché sono in effetti fin troppo semplici in rapporto al resto.
Tenete conto che in questa campagna, la velocità e la precisione dovranno andare necessariamente di pari passo perché i rifornimenti sono limitati al minimo indispensabile.
Nella prima missione è necessario trovare il comando a nord, per non perder troppo tempo seguite questa indicazione: appena decollate dalla nave, mettetevi con un angolo di circa 90 gradi verso nord est e proseguite senza nessuna variazione di rotta; quando attaccherete i pozzi di petrolio fate attenzione ai tre ZSU, attaccate per primi quello più in alto e quello più in basso e con molta attenzione fate fuori quello in mezzo; durante questo ultimo scontro cercate in ogni modo di non distruggere i fusti del carburante.



Nella quarta missione troverete un camion autoribaltabile nella città in fondo alla mappa, dirigetevi verso il basso ed eliminate tutte le difese, le piccole costruzioni e l'autoribaltabile, impossibile crederci, ma troverete almeno un paio di vite extra!
La prima cosa da fare nella quinta missione è far piazza pulita di tutti i radar, in questo modo i nemici non sapranno più dove siete e le cose si faciliteranno notevolmente; i radar sono situati a sud della fabbrica e a nord est della zona di atterraggio.
Durante la sesta missione dovrete abbattere la centrale elettrica e il suggerimento è sempre lo stesso, distruggete i tralicci!
Mentre vi avvicinate al Palazzo, durante la settima missione, blastate tutte le costruzioni e gli apparati di difesa, dovreste trovare una vita extra; una volta ridotto il Palazzo in un cumulo di macerie, atterrate.
Tutto a posto? Siete ancora interi? Bene, state per finire il gioco, la prossima missione è l'ultima, quindi rilassatevi e continuate a leggere; lasciate perdere tutto e seguite la strada che taglia in due la mappa, appena raggiunto il bombardiere sparate velocemente e impeditegli di partire... complimenti, avete appena finito il gioco!!!

TIPS

Non vi basta?!? Volete altri aiuti?!? Vergognatevi! Ok, mi sento buono, per arrivare direttamente al secondo livello la password è LQJAQRJ, per il terzo è TLJJOAQ, mentre per il quarto è WEITVJV.
Se proprio siete negati totali, provate a inserire il seguente codice: BQQQAEZ, così avrete 10 vite, corazza e munizioni infinite. Ma se la curiosità (o la pigrizia) vi stanno logorando l'anima, potrete vedere direttamente la fine del gioco scrivendo VVNVYAE, ma ricordate che in questo modo perderete tutto il divertimento. Alla prossima.

Mirko "TMB" Marangon

FLASH GAMES s.a.s
Via Valdieri, 12
10139 Torino
Tel. 011/4340289
Fax. 011/4340289

COMMODORE A600 A1200	PERSONAL COMPUTER	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	GAME GEAR	GAME BOY	NEO GEO

VUOI DEI BUONI MOTIVI PER VENIRCI A TROVARE ?

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA, CONSEGNA IN 36 ORE (TELEFONARE NEL POMERIGGIO)

- QUALITÀ A PREZZI IMBATTIBILI
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- VENDITA USATO

IN PIU' DA NOI:
DISPONIBILITÀ, ASSISTENZA, CORTESIA,
INSTALLAZIONE CON CONSEGNA A DOMICILIO DOVE POSSIBILE

ATTENZIONE:
SI PRECISA CHE QUALSIASI NOSTRO ARTICOLO PUO ESSERE DA TE ACQUISTATO PERMUTANDO IL TUO USATO NELLA FORMA PREVISTA DALLA LEGISLAZIONE FISCALE. INOLTRE PRESSO DI NOI POTRAI UTILIZZARE IL NOSTRO SERVIZIO PER LA VENDITA DIRETTA DEL TUO USATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SINTY COMPUTER SHOP

SI ASSEMBLANO PC
CON CONFIGURAZIONI PERSONALIZZATE

RICHIEDI SUBITO UN PREVENTIVO!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ASSISTENZA TECNICA
PRESSO I NOSTRI LABORATORI

PC SINT 386S40
CPU 80386SX-40 con 2 Mb. RAM, SVGA 1 Mb., FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1428SE 14" 1024x768 .28, Mouse **Lire 1.750.000**

PC SINT 386D40
CPU 80386DX-40 con 4 Mb. RAM e 64 Kb. cache, SVGA 1 Mb., FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1428SE 14" 1024x768 .28, Mouse **Lire 1.950.000**

PC SINT 486D33
CPU 486DX-33 Vesa Local Bus con 4 Mb. RAM e 256 Kb. cache, ACCELERATORE Grafico Cirrus Logic Vesa Local Bus 16.000.000 di colori, FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1448SA 14" 1024x768 .28 non int., Mouse **Lire 2.600.000**

PC SINT 486D50
CPU 80486DX-50 Vesa Local Bus con 4 Mb. RAM e 256 Kb. cache, ACCELERATORE Grafico Cirrus Logic Vesa Local Bus 16.000.000 di colori, FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1448SA 14" 1024x768 .28 non int., Mouse **Lire 2.900.000**

PC SINT 486D66
CPU 80486DX2-66 Vesa Local Bus con 4 Mb. RAM e 256 Kb. cache, ACCELERATORE Grafico Cirrus Logic Vesa Local Bus 16.000.000 di colori, FD 3"1/2 1,44 Mb., HD SEAGATE 130 Mb. 15 msec., Monitor HANTAREX 1448SA 14" 1024x768 .28 non int., Mouse **Lire 3.000.000**

NOTEBOOK SINTHESYS (completi di borsa ed alimentatore)

386SX-25 Mhz., HD 80 Mb., 2 Mb. RAM, FD 1,44, LCD VGA mono 10" backlight	**Lire 2.100.000**
486SX-25 Mhz., HD 170 Mb., 4 Mb. RAM, FD 1,44, LCD VGA mono 10" backlight	**Lire 2.700.000**
486DX-33 Mhz., HD 170 Mb., 4 Mb. RAM, FD 1,44, LCD VGA mono 10" backlight	**Lire 3.200.000**

STAMPANTI

SAMSUNG 80 colonne 9 aghi modulo 220 cps. modulo continuo + foglio singolo	**Lire 259.000**
EPSON LQ-100 80 colonne 24 aghi 167 cps. 360 dpi cassetto 50 fogli	**Lire 450.000**
NEC JM400 inkjet A4, 50 ugelli, 300 dpi, 180 cps., buffer 8 Kb.	**Lire 499.000**
EPSON STYLUS 800 inkjet A4, 48 ugelli, 360 dpi, ESC/P2, 150 cps., cas. 100 fogli	**Lire 645.000**
Laser EPSON EPL-5000 A4, 6 pp/m, 300 dpi, 512 Kb. RAM, HPLJII, cassetto 150 fogli, interfacce centronics + RS232	**Lire 1.100.000**

GARANZIA 1 ANNO

Schermo protettivo 14"	**Lire 59.000**
Schermo protettivo 17"	**Lire 119.000**
Schermo protettivo 20"	**Lire 199.000**

ed inoltre:

MONITOR - STAMPANTI - SOFTWARE - TUTTO COMMODORE

SONO DISPONIBILI GIOCHI PER C64, AMIGA E PC

POTRAI RICEVERE I NOSTRI CATALOGHI COMPLETI GRATUITAMENTE CON IL 1° ORDINE

I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA E POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
CHEDERE CONFERMA AL MOMENTO DELL'ORDINE

ESPANSIONI AMIGA CERTIFICATE	
ESPANSIONE 512K A500/500 PLUS NO CLOCK	57.000
ESPANSIONE 1 Mb A500 PLUS	110000
ESPANSIONE 1.5 Mb A500 1.3 CLOCK	169.000
ESPANSIONE 1Mb A600	110000
SCHEDE INTERNE AMIGA	
KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS AUTOMATICO	65000
KICKSTART 2.0 PER A500 1.3 AUTOMATICO	65000
KICKSTART 1.3 PER A600 DEVIATORE	65000
ACCESSORI AMIGA	
INTERFACCIA MIDI 1 INGR. 2 USCITE	35000
SWITCHER A500 2 JOY+MOUSE	25000
SWITCHER A1000-2000 2 JOY+MOUSE	40000
SWITCHER A600 2 JOY+MOUSE	40000
SWITCHER A/1200 2 JOY+MOUSE	40000
PENNA OTTICA A500-1000-2000	25000
MODULATORE ORIGINALE AMIGA	45000
CAVI PER AMIGA	
INTERFACCIA 4 JOY ALL GAME	9900
CAVO PER SWITCHER A600-1000-2000	9900
CAVO SCART AMIGA STEREO AV	12000
PROLUNGA MODULATORE	12000
CAVO MONITOR PHILIPS 11842 SOLO VIDEO	9900
KIT CAVI MONITOR PHILIPS AUDIO VIDEO	12000
CAVO MONITOR 11342 PER DOS CGA	12000
KIT CAVI MONITOR 1084S	25000
CAVO STAMPANTE AMIGA m. 2	9900
PROLUNGA JOYSTICK m. 2	9900
CAVO AMIGA 600 PER TV m. 5	7000
CAVO ADATTATORE JOY MEGADRIVE-AMIGA	9900

COPRICOMPUTER	
COVER AMIGA 600	12000
COVER AMIGA 1200	15000
COVER AMIGA 500	12000
COVER MONITOR 14"	9900
COVER STAMPANTE 80 COLONNE	8000
COVER STAMPANTE 132 COLONNE	8000
ACCESSORI VARI	
MOUSE SERIALE 9 POLI MICROSWITCH	24000
ADATTATORE PER MOUSE 9M-25F	9900
ADATTATORE PER MOUSE 9F-25M	9900
ADATTATORE PER MOUSE IBM-PS2	9900
SCHEDA GAME 2 PORTE	19900
DATASWITCH 1 INGR. 2 USC. SERIALE 25M	25000
MOUSE PAD ECONOMICO	8500
KIT PULIZIA 3"1/2 CON LIQUIDO	9900
CONTENITORI PER DISCHETTI	
DISK BOX 50 POSTI 3"1/2	8500
DISK BOX 100 POSTI 3"1/2	12000
DISK BOX 120 POSTI 3"1/2	19900
DISK BOX 10 POSTI 3"1/2 NEW	3900
DISK BOX 10 POSTI 3"1/2	3500
DISK BOX 5 POSTI 3"1/2 COLORATI	2500
MULTIMEDIALE	
SOUND BLASTER 2 DELUXE+ENCICLOPEDIA C	250000
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	359000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	430000
CD-ROM MATSUSHITA, MPC E PHOTOCD KODAK	
COMPATIBILE+SOUND BLASTER PRO + 3 CD	670000

Negozio al pubblico:

Via Adriatica, 111 - Ponte S. Giovanni - PERUGIA - Tel. 075/599.09.22

Ordini telefonici tel e fax: **075/599.77.98** - Assistenza tecnica: **075/599.68.72**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMO IMPERO (MA... SARÀ VERO?) 02-55303002

Nel numero scorso abbiamo visto come utilizzare correttamente i comandi per selezionare i file nel buffer, per comunicare con gli altri utenti del BBS e la famosa area Conferenze.
Vi consigliamo di utilizzare quest'area solo se avete l'esigenza di colloquiare con più di 1 persona contemporaneamente. E' infatti superfluo utilizzare l'area Conferenze se siete solo in 2.
Ma passiamo ora a esaminare altre opportunità offerte da Ultimo Impero. CNet (il programma di gestione del sistema) possiede una lista di tutti i file presenti nel BBS. Se abbiamo un'idea del nome del file che intendiamo ricercare, sarà sufficiente utilizzare il comando TROVA per individuare la directory nel quale è situato. Per facilitare l'operazione, nel nome del file da trovare, si possono inserire degli * (le cosiddette wildcard) al posto delle lettere a noi sconosciute. Facciamo un esempio: dobbiamo ricercare la directory di appartenenza del file ASTEROID201.DMS, scriveremo quindi: TROVA ASTER* per ricercare tutti quei nomi che contengono all'inizio la stringa ASTER. Andava bene ugualmente, scrivere: TROVA *ROID201* in modo tale da ricercare i nomi che contenevano la stringa ROID201.
Esiste anche un altro comando che però esegue la ricerca di una stringa di caratteri anche all'interno delle descrizioni dei file o dei messaggi. E' il caso di Z (o ZG per ricercare globali in tutte le aree). Facciamo degli esempi: desideriamo ricercare tutti quei messaggi che hanno nel loro interno la parola COMPUTER. Attiveremo quindi Z nella directory nella quale intendiamo eseguire l'operazione di ricerca e quando il BBS ci domanderà di inserire la Keyword scriveremo: COMPUTER. Se esistono messaggi contenenti quella parola, ci verranno indicati con l'opportunità di leggerli interamente.
Esistono anche molti comandi per poter interagire direttamente con i file. E' questo il caso del comando ESTRAE che vi permetterà di visualizzare il contenuto di un archivio .LHA, .LZH, .ZIP, .ARC, .ZOO (queste sono le estensioni dei nomi-file compressi).
Con il comando GUARDA, invece avremo la possibilità di visualizzare il contenuto in ASCII o in Esadecimale di un qualsiasi file presente nel sistema. Logicamente se attiveremo GUARDA su un file che non contiene caratteri di testo, ci compariranno sul video una moltitudine di caratteri incomprensibili.
Per interrompere una qualsiasi visualizzazione basterà premere la barra spaziatrice.
Ma ora basta parlare di comandi... entriamo per un attimo in Ultimo Impero.
Stiamo ricevendo un sacco di materiale nell'area Talent Scout e questo ci rende molto orgogliosi in quanto così facendo abbiamo la possibilità di offrire un piccolo, ma importante trampolino di lancio per chiunque abbia un talento nascosto nel settore informatico.
Un grandissimo saluto va al dinamico Stefano "Steve" Gallarini che, oltre ad aver intrapreso con successo la nuova serie di MITICO in onda su Italia 1, si rende sempre disponibile a chattare (dialogare via modem) con chiunque lo desideri.
Che dire di più... a, ma l'avete vista bene la ragazza della foto?
Sarebbe bello far collegare anche lei al BBS,

A cosa starà pensando il SysOp in questo momento?...

Eccoci nuovamente a parlare anche questo mese di telematica e di conseguenza di Ultimo Impero...

non vi sembra?
Si potrebbe aprire un dibattito sul perché la maggior parte delle donne (escluse naturalmente le eccezioni) abbiano maggior difficoltà a utilizzare computer e sopratutto modem... Ragazze di tutta Italia, stupiteci e dimostrate al mondo di essere presenti anche voi nella telematica.
A parte gli scherzi, dobbiamo ringraziare la modella che vedete nella foto che si è gentilmente concessa, durante un servizio fotografico che stava girando in Sardegna, alle nostre incessanti richieste di immortalarla per i posteri (Coltortone! Guarda che ti si allunga il naso... O non solo quello? NdMax).
Beh, torniamo tra noi... vi ricordo che è sempre disponibile il manuale che vi illustra nel dettaglio, tutti i comandi e i segreti di Ultimo Impero.
Come fare per averlo? Basta collegarsi al BBS e chiederlo al SysOp.
E anche questo numero è concluso... ci si risente sul prossimo.

Massimiliano "Tuono" Coltorti

TOP GAMES MACHINE

Formula 1GP padroneggia ormai da tre mesi nella classifica dei giochi per MS-DOS, anche se ormai manca pochissimo al grande Day Of The Tentacle per raggiungere il pluridecorato simulatore della Microprose. Buono anche l'inserimento di Syndicate. Non stupisce ancora Sensible Soccer. Per Amiga invece assistiamo al consolidamento di Super Frog in prima posizione e segnaliamo l'ingresso imperioso di Syndicate, Flashback e Dune II.
Alla prossima!!!

PC

1:Formula One Grand Prix	11.7 %
2:Day Of The Tentacle	10.8 %
3:Strike Commander	10.4 %
4:X-Wing	10.0 %
5:Syndicate	7.8 %
6:Flashback	6.9 %
7:Sensible Soccer	6.5 %
8:Ultima Underworld II	
9:Monkey Island II	4.7 %
10:Indiana Jones IV	4.7 %
11:Alone in the Dark	3.9 %
12:Dune II	3.4 %
13:Lemmings 2	3.0 %
14:Ultima VII Part 2	2.1 %
15:Prince Of Persia II	2.1 %
16:ALTRO	4.7 %

AMIGA

1:SuperFrog	24.0 %
2:Syndicate	12.2 %
3:Flashback	10.4 %
4:Dune II	7.2 %
5:Formula One Grand Prix	6.8 %
6:Pinball Fantasies	6.8 %
7:Sensible Soccer	6.3 %
8:Alien Breed	3.6 %
9:Kick Off 2	3.6 %
10:Desert Strike	3.1 %
11:Project-X	3.1 %
12:F17 Challenge	1.8 %
13:Lemmings 2	1.8 %
14:Gunship 2000	1.3 %
15:Chuck Rock 2	0.4 %
17:ALTRO	6.3 %

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORE AND MORE BREEDING

(Il Diario di Alien Breed 2 - Parte IV)

• IL MESE [MOLTO] IN BREVE

E' trascorso un altro mese dello sviluppo di Alien Breed 2, nel corso del quale, tanto per cambiare, strani e incredibili avvenimenti sono puntualmente avvenuti. Comunque, prima di parlare di tutto questo vediamo di dare una rapida occhiata al lavoro dei singoli membri del team.

• ANDREAS TADIC [Programmazione]

La riedizione dei codici di Project-X per la versione budget è già stata completata il mese scorso, per fortuna, così il nostro programmatore si è finalmente potuto dedicare interamente al map editor. Benché abbiamo dovuto aspettare un bel po', il nuovo editor renderà l'operazione di mappatura molto più veloce e semplice di quanto non lo fosse precedentemente, cosa molto utile visto che questa operazione è da compiere interamente a mano: in questi casi avere a disposizione un buon strumento è sicuramente la cosa più importante.
Questa nuova versione è caratterizzata inoltre da nuove opzioni, come l'utilissima possibilità di caricare in memoria due mappe in contemporanea; in questo modo una mappa terrà in memoria i principali blocchi delle costruzioni e verrà utilizzarla per creare più rapidamente e con meno dispendio di RAM la mappa su cui effettivamente giocherete. Tutto questo significa in poche parole che ci saranno più livelli di gioco (visto che è più facile fare singolarmente) e che questi saranno molto più ampi del previsto, notizia che sicuramente farà felice più di un fan.
Andreas ha anche ritoccato i codici di Superfrog per rendere lo scroll molto più fluido, ha scritto una interessante routine di dissolvenza dei colori a 24-bit per la versione AGA, ha felicemente festeggiato con ottimo stile il suo compleanno (sono ormai ventidue bello mio!) e infine è finalmente riuscito a far marciare egregiamente i nostri eroi tra le stanze di Alien Breed 2.
Verso la fine del mese Andreas si è schiantato in un vicolo cieco a causa di limitazioni non previste dell'Amiga 1200; per fortuna siamo riusciti a rimuovere il suo scheletro dal muro e aggirare prontamente l'ostacolo. Un ringraziamento speciale va a Dean Ashton della Millennium che ci ha confermato le nostre supposizioni sul CiX.
Inoltre Andreas è particolarmente adirato nei miei confronti perché ho osato spedire una sua vecchia foto con capelloni lunghi anni '70 tipo Starsky e Hutch alla redazione di The One: la vendetta sarà dolce, o così per lo meno continua a brontolarmi dietro... Comunque ho ancora un paio foto veramente sconvolgenti nella manica, perciò gli conviene rigar dritto!

• RICO HOLMES [Grafica]

Rico ha passato un paio di settimane giocherellando con Imagine 2 e Real 3D 2 per cercare di ottenere qualche interessante effetto grafico da utilizzare in Alien Breed 2. Sono rimasto molto colpito dai risultati ottenuti in così poco tempo, e sono certo che anche voi sarete del mio parere guardando gli stupendi oggetti renderizzati che compaiono nelle foto di queste pagine.
Armato con il nuovo map editor, Rico ha

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

passato la maggior parte del tempo libero a mappare i vari livelli del gioco: al momento questi sono ancora in forma non definitiva e sono stati realizzati sfruttando le molte idee che abbiamo buttato giù in questi mesi, comunque verranno tutti ricontrollati prima di essere resi definitivi. Inoltre il povero Rico è ancora senza l'Opalvision da quando è stato costretto a rispedirla indietro, e così abbiamo comprato una nuova scheda a 24-bit (di cui mi sono dimenticato il nome) che dovrà sostituirla fino a quando non sarà di nuovo disponibile.

• ALLISTER BRIMBLE [Sonoro]

Questo mese Allister non ha potuto lavorare molto sul fronte di AB2, essendo stato molto impegnato in altri progetti più urgenti; non preoccupatevi comunque, poiché è in programma un'importante riunione per discutere sui progressi del nostro prodotto e anche Allister sarà presente (comunque tutti gli effetti sonori del gioco dovrebbero essere pronti in meno di un mese). Come nella versione originale, stiamo cercando di creare in Alien Breed 2 un'atmosfera cupa e terrorizzante, e siamo sicuri che un ottimo sonoro contribuirà in modo determinante ad ottenere l'effetto voluto.

• MARTYN BROWN [Product Manager]

Le prime due settimane del mese le ho passate in vacanza nell'isola di Paros in Grecia, e devo dire di essermi veramente divertito! Non è che avessi proprio voglia di tornare a casa, due settimane a far niente con un sole che spacca le pietre, vino e birra a buon prezzo e soprattutto nessun telefono che squilla o Amiga su cui lavorare sono veramente un paradiso; purtroppo, nonostante il caldo, non sono riuscito ad abbronzarmi come si doveva, benché il mio colorito sia un po' più scuro del normale; ho anche avuto la terrificante idea di affittare uno scooter per un paio di giorni e gironzolare per le mortali stradine di montagna dell'isola: mai più nella vita!
Purtroppo il tempo è passato troppo alla svelta e ben presto ho dovuto accettare l'inevitabile fato e ritornare a casa dove mi aspettava la solita vita e un tempo a dir poco schifoso.
Che ci crediate o no questa era la prima vera vacanza che mi godevo da oltre dieci anni, e sinceramente non vedo l'ora di imbarcarmi per la prossima (per la cronaca ne avrei già bisogno, poiché durante la mia assenza il lavoro si è accumulato e ho così passato un paio di settimane veramente massacranti).
Di nuovo in ufficio ho dovuto lavorare per far si che Overdrive, F17 Challenge (come è stato definitivamente chiamato), Qwak!, Body Blows e Alien Breed per PC fossero finiti in tempo, lasciandomi così anche questa volta poco tempo per lavorare su AB2...
Con tutti questi giochi i nostri "Lupacchiotti" (così chiamiamo affettuosamente i nostri tester) hanno avuto un bel po' da fare. Preparatevi per l'imminente uscita di Qwak! perché è davvero uno dei giochi più giocabili di questi ultimi anni (e vi assicuro che non lo dico solo perché lo pubblichiamo noi). I Lupacchiotti si sono anche lanciati su Overdrive (altro titolo molto giocabile), anche se molti sono stati sconvolti dall'eccessiva velocità che lo rende difficile da controllare.

• AL QUARTIER GENERALE DEI TEAM 17

Questo mese è finalmente iniziata la realizzazione delle prime idee artistiche per la confezione disegnate da Kev Jenkins, il nostro illustratore di fiducia. Kev ha iniziato a lavorare per noi dai tempi dello scorso ECTS in Aprile, e da allora ha prodotto i box di F17 e Overdrive, entrambi, come potrete constatare di persona, di ottima fattura (persino meglio di molti nostri precedenti lavori). Abbiamo visionato tre schizzi e tra tutti abbiamo scelto l'ultimo; abbiamo infatti voluto lo stesso alieno del primo episodio ma in una prospettiva differente. Il risultato dovrebbe essere sensazionale, e speriamo di poter avere il disegno finale a disposizione il prossimo mese per poterlo così mostrare sul prossimo numero.
Anche il gruppo pubblicitario sta iniziando a lavorare ed è abbastanza probabile che nei prossimi numeri inizierete a trovare qualche piccolo annuncio (per quelli a tutta pagina dovrete aspettare ancora un po'), comunque l'uscita del gioco, come già sapete, non è ancora vicina.
Dopo tanta fatica girate pagina e iniziate a leggervi il...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARIO DI LUGLIO: QUANTE COSE IN UN MESE...

• VENERDI', 2 LUGLIO

Mentre Andreas, Rico e gli altri rimangono a casa a lavorare su Alien Breed 2, io mi trovo comodamente seduto su un aereo di linea in viaggio per la Grecia dove sto per trascorrere la mia meritata (per lo meno così si dice) vacanza. Arrivo a Paros alle 3:30 Am ed è come entrare in un'immensa sauna da quanto l'aria è calda. Nelle prime ore di sabato mattina la mia ragazza e io riusciamo in qualche modo a raggiungere il nostro appartamento e, improvvisamente, Rico e Andreas vengono completamente dimenticati... (Grosso grugnito di soddisfazione alla loro faccia!).

• DOMENICA, 4 LUGLIO

Mentre sorseggio un bel bicchiere di Retsina ghiacciata, introduco una montagna di cartoline nella cassetta delle poste per ricordare a tutti che in questo momento sono comodamente seduto al sole mentre loro sgobbano tra la nebbia e la pioggia...

• LUNEDI', 5 LUGLIO

Nel vecchio continente, Andreas inizia a disassemblare il codice principale di Superfrog: è logico, dato che non ha senso mettersi giù a riscrivere da capo un sacco di routines, soprattutto tenendo in considerazione la buona qualità dello scrolling di Superfrog (che a sua volta è una versione migliorata del primo Alien Breed). L'intero controllo degli sprite verrà perciò riutilizzato in AB2, ottenendo così presumibilmente un'ottimo risultato grazie anche alla minore velocità in cui il nuovo gioco dovrà girare.

Dopo un paio d'ore Andreas è finalmente riuscito a recuperare le routines che gli servono e ha creato una library pronta per essere utilizzata in Alien Breed 2; dovrà ancora lavorare un po' sullo scrolling poiché i codici precedentemente scritti non funzionano correttamente con mappe di una certa grandezza e inoltre non possono utilizzare immagini grafiche in AGA, comunque questo è il genere di cose che lo divertono da morire e così sarà felicemente impegnato per i prossimi giorni.

Rico intanto ha iniziato a mappare i primi livelli dell'area civile del gioco. Dopo lunghe discussioni e qualche pestaggio si è giunti alla conclusione di proporre alcune scene arcade in stile Commando con furiosi combattimenti contro alieni che vi saltano addosso da ogni dove; tutto questo sarà possibile grazie al nuovo ed efficentissimo map editor grazie al quale sarà alquanto semplice ottenere schermi lunghi e stretti in cui svolgere l'azione.

Per quanto mi riguarda, beh, mi trovo in viaggio verso le dorate spiagge di Agistri bevendo birra ghiacciata e sogghignando come un pazzo!

• MERCOLEDI', 7 LUGLIO

Andreas continua a lavorare sulle strutture recuperate da Superfrog, soprattutto sulle routines del sonoro, frutto di oltre cinque anni di evoluzione. Ora infatti abbiamo a disposizione un ottimo driver che gira benissimo praticamente a qualsiasi velocità, occupa poca memoria, può essere utilizzato in fast o chip RAM e funziona perfettamente (con priorità assoluta) con gli effetti sonori su uno o più canali. Questo significa che possiamo semplicemente mixare musica ed effetti sonori in ogni momento del gioco, benché in prodotti come Alien Breed 2 preferiamo utilizzare principalmente gli effetti poiché rendono meglio l'atmosfera pesante e cupa del gioco.

• GIOVEDI', 8 LUGLIO

Un brontolante Rico si trascina di nuovo sul suo pad di lavoro per buttar giù le sue ultime idee per il famoso livello di gioco in cui i personaggi utilizzeranno un veicolo corazzato per sfondare una parete e penetrare in una zona di massima sicurezza. La sua principale causa di sconforto è che Andreas si trova in evidenti difficoltà e ha paura di non riuscire a integrare le nuove parti del gioco entro il tempo massimo concessogli: beh, se non possiamo fare qualcosa per bene non vale certo la pena farlo male!

• VENERDI', 9 LUGLIO

Rico si è finalmente deciso a comprare uno scanner che gli permetterà di disegnare le sue idee su carta e poi trasportarle su computer in modo rapido e ineccepibile; in questo modo il lavoro viene portato a termine più velocemente poiché può realizzare le immagini in pochissimo tempo. Alcuni esempi di immagini scannerizzate le potrete trovare tra queste stesse pagine; i primi risultati ottenuti con questa tecnica sono i corpi dei lavoratori civili spiattellati a pezzi in giro per il complesso. Purtroppo non credo che potremo utilizzarli a causa delle direttive dell'ELSPA (European Leisure Software Publisher Association, ovvero, come già detto, associazione europea editori di prodotti per la ricreazione e il divertimento) che non ci permettono di pubblicare immagini grafiche così gratuitamente violente... Bah, per me sono tutte "Bullshit"!

• SABATO, 10 LUGLIO

Andreas ha passato il fine settimana sempre ravanando nei codici dello scrolling; le nuove routine devono infatti permetterci di utilizzare mappe di grandezza variabile e velocità di movimento non fisse. In Superfrog questi due parametri erano sempre fissi, così come tutti gli altri giochi che abbiamo precedentemente pubblicato. Andreas ha combattuto fino a notte fonda, ma alla fine ne è uscito trionfante (non potevamo avere dubbi a proposito), benché le sue occhiaia la domenica mattina facessero veramente paura. Ora possiamo utilizza-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIARY

re grandi mappe per gli esterni, dimensioni variabili negli interni e livelli a scorrimento molto veloce in stile Commando per azioni mozzafiato. Viva gli svedesi!

• LUNEDI'. 12 LUGLIO

I sogni di gloria di Andreas svaniscono all'improvviso quando si accorge che le routine dello scrolling per funzionare a massima velocità hanno bisogno di una certa quantità di tempo per aggiornare il raster; tutto questo non è per niente positivo visto che la routine dovrebbe prendere il tempo di raster che gli viene dato, e non quello che gli potrebbe teoricamente servire. Esplode così nella testa di Andreas un mal di testa che durerà parecchio nel tempo.

• MERCOLEDI'. 14 LUGLIO

Dopo due giorni di strenui combattimenti le routine funzionano finalmente in modo egregio, prendendo la quantità di tempo strettamente necessaria per compiere il lavoro richiestogli; inoltre è anche possibile farlo girare in ogni direzione e a ogni velocità (yeaaah!). Un Andreas ormai a pezzi cade esausto sul letto dopo 48 ore nette di lavoro... Cambio di inquadratura e vediamo il nostro Martyn sdraiato al sole su una calda spiaggia mentre sorseggia un bel drink rinfrescante.

• GIOVEDI'. 15 LUGLIO

Tranne qualche rapida occhiata alle routine del sistema, Andreas non ha ancora esaminato attentamente il nuovo chipset AGA, così, armato di manuali enciclopedici, si lancia a capofitto nello studio. La prima cosa che fa è trasferire i codici dello scroll per farli girare felicemente a 7 o 8 bitplanes (128/256 colori). Semplice... Bastano un paio d'ore... Bene, vediamo un po' i risultati... GURU MEDITATION. Erm, mi sa che le cose non vanno così. O per lo meno non proprio...

• VENERDI'. 16 LUGLIO

Io e la mia ragazza, Katrina, prepariamo le nostre cose e ci dirigiamo verso l'aereoporto di Atene dopo quattordici splendide giornate senza stress. Tutta la popolazione greca fa un sospiro di sollievo per la definitiva partenza del pazzo in scooter. Io? Asciugo una solitaria lacrima, poiché non vedrò più Gertie, il mio cinquantino con cambio semi-automatico che ho affittato in questi giorni... Snif. Compro un sacco di bottigliette di Ouzo per il branco di assetati Lupacchiotti che aspettano in ufficio e una bottiglia di brandy greco per i miei parenti; abbandono così il sole per il miserabile tempo di casa mia.
Se dovesse capitarvi di passare vicino all'Acropoli cercate di perdete lo spettacolare show di luci ed effetti sonori che proiettano ogni giorno: ne varrà la pena. L'Acropoli è anche bella ma lo spettacolo è una vera schifezza, con un vecchio disco di Richard Burton i suoi amici che barriscono le gesta degli antichi soldati greci mentre quattro sfigati scalano le rovine con in mano una torcia. Non molto interessante direi, e il bello è che ho anche dovuto pagare!

• SABATO. 17 LUGLIO

Nelle prime ore del mattino (7:30 am) siamo di ritorno all'aereoporto di Manchester; purtroppo siamo ancora in pantaloncini corti e maglietta (quando siamo partiti c'erano trentacinque gradi!), mentre in Inghilterra siamo sotto ai venti e sta piovendo. Comunque tutto sommato è bello essere di nuovo a casa, benché Manchester come città faccia proprio schifo!

• DOMENICA. 18 LUGLIO

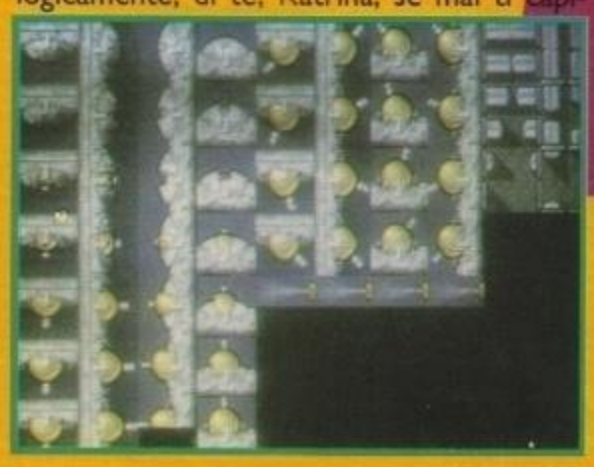
Oggi è il ventiduesimo compleanno di Andreas; l'ho chiamato per dirgli che ero tornato e per fargli gli auguri, ma un mezzo addormentato mi risponde al telefono in svedese e solo dopo una serie di incomprensibili versi intuisco che sto parlando proprio con lui; a quanto sembra ho iniziato le celebrazioni troppo presto, perciò riappendo con l'intenzione di richiamare quando il nostro programmatore sarà ritornato anima e corpo nell'universo conosciuto.

• LUNEDI'. 19 LUGLIO

Sono di nuovo al lavoro e guardo con sgomento la pila di roba da fare che si è accumulata sulla mia scrivania. Andreas intanto ha finalmente sistemato le routines di scroll/BOB per farle funzionare con grafica AGA.

• MERCOLEDI'. 21 LUGLIO

Sta piovendo un casino qui a Wakefield e mi ritrovo solo seduto qui tutto tenebroso a sognare di spiagge lontane, calde giornate, ragazze in topless e birre a buon prezzo (e, logicamente, di te, Katrina, se mai ti capitasse di leggere questo articolo...). Non è giusto, voglio ritornare in Grecia! Passo il resto della settimana nella stessa atmosfera poiché c'è un sacco di roba da fare e poco tempo per farlo; intanto Andreas ha definitivamente ultimato le routines per scrolling, BOB, etc., e ha iniziato a lavorare su un gustoso effetto di dissolvenza a 16 milioni di colori. Rico sta ancora sbattendosi come un pazzo nel tentativo di ottenere una decente scheda a 24-bit per il suo pacchetto grafico, purtroppo i risultati sono scarsi.



• GIOVEDI'. 22 LUGLIO

La routine di dissolvenza dei colori programmata da Andreas funziona che è una meraviglia, lasciandolo con un vistoso ghigno di soddisfazione sul viso. "Accidenti, molto meglio di quanto avevo pensato!". E' triste vedere come un ragazzo di ventidue anni si può ridurre per ottenere una dissolvenza perfettamente fluida a 24-bit. Il prossimo passo sarà sostituire la vecchia dissolvenza a 12-bit con quella nuova, cosa che non dovrebbe prendere troppo tempo.

• SABATO. 24 LUGLIO

Andreas ha iniziato a recuperare i vecchi codici di controllo dei personaggi da Alien Breed; queste routine funzionavano piuttosto bene nella versione originale, ma farle girare nel nuovo schema di lavoro è un'altra questione! Un bel po' di pezzi sono stati cambiati o ritoccati perché a nostro avviso l'eroe si girava troppo lentamente da una parte all'altra, perciò abbiamo velocizzato il movimento e rimesso tutto al suo posto: fra non molto qualcuno inizierà ad esplorare i meandri di Alien Breed 2...

• MARTEDI'. 27 LUGLIO

Incidente lungo la strada mentre stavamo andando a incontrare i ragazzi che stanno sviluppando i nostri prodotti per PC! Povero Craig (uno dei nostri Lupacchiotti che mi stava dando un passaggio), la sua VW Beetle dovrà stare per un bel po' di tempo in visita dal carrozziere. Comunque siamo sopravvissuti, e non ce ne possiamo proprio lamentare!

• MERCOLEDI'. 28 LUGLIO

Andreas ha iniziato a lavorare sulle nuove animazioni dei personaggi: ci saranno quattro eroi che potrete interpretare, ognuno con 16 colori a disposizione (vi assicuro che sono MOOOLTO più belli di come erano in Alien Breed). Le stesse animazioni sono state migliorate e i risultati sono veramente ottimi.

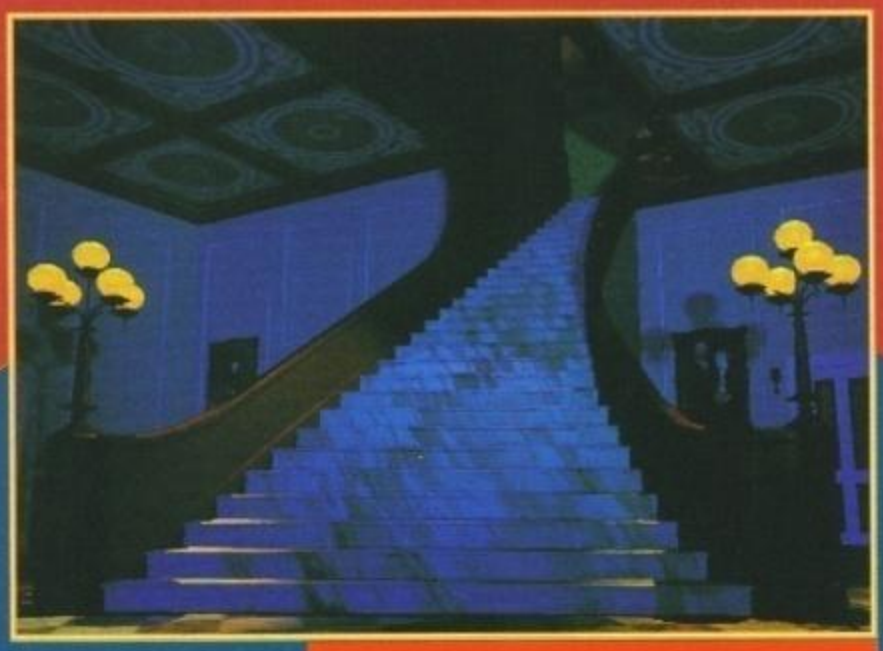
P.S.
A causa di un problema abbia perso per strada una parte del diaro, che comunque troverete all'interno del prossimo numero...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

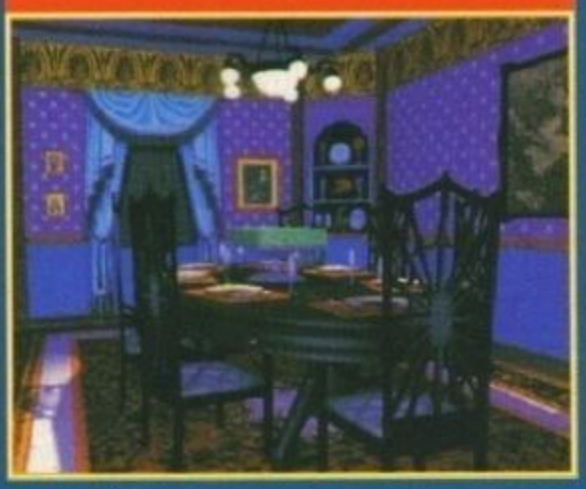
http://www.oldgamesitalia.net/

INTRATTENIMENTI INTERATTIVI

Questo mese, a causa del poco spazio disponibile e delle molte novità in arrivo, abbiamo deciso di dedicare le due pagine normalmente utilizzate per le recensioni al materiale che potrebbe essere ben presto disponibile per il nostro affascinante lettore di CD: continuate a leggere, vi assicuro che ne varrà la pena...



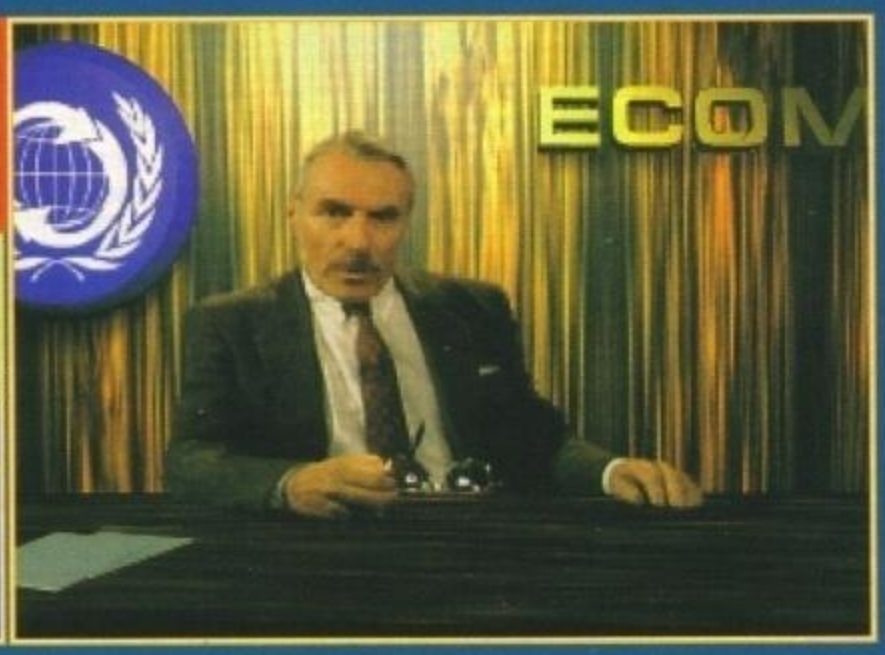
7th Guest in arrivo anche su CD-I.



Il futuro sembra proprio sventolare davanti ai nostri occhi orizzonti limpidi e rosei: sarà l'imminente uscita di nuovi strumenti informatici che faranno un ottimo uso del Compact Disk (come l'Amiga CD32 o il 3DO), sarà il crescente successo che il CD-I sta raccogliendo un po' in tutto il mondo, fatto sta che il livello e il numero del software disponibile aumenta visibilmente di mese in mese. Buona parte dei titoli già disponibili per il CD-Rom del PC verranno infatti convertiti al più presto e inoltre la proficua collaborazione tra le migliori case produttrici di software e la Philips sta dando veramente degli ottimi risultati (come abbiamo già potuto constatare con lo stupendo Tennis e il grande Lord of the Rising Sun recensiti qualche numero fa); così per i prossimi mesi possiamo a buon grado sperare nell'imminente uscita di tutta una nuova serie di giochi e programmi interattivi per in nostro beneamato gioiello, firmati e curati da case quali la Psygnosis e la Gremlin, e questa vi assicuro che è proprio un'ottima notizia.

Cominciamo comunque col parlare di quello che ci aspetta nell'immediato futuro, e occupiamoci del glorioso Inca della Cocktel Vision. Sicuramente i lettori più attenti ricorderanno questo incredibile prodotto dalle indiscusse qualità grafiche, apparso sui PC di tutto il mondo l'anno scorso (ora sta addirittura uscendo Inca II, ma questo lo avrete già probabilmente letto da qualche altra parte su questo stesso numero): bene, vi posso assicurare che la conversione è stata realizzata in modo veramente impeccabile, trasportando la tensione e il fascino del gioco originale con risultati tali da far impallidire la stessa versione per PC. In Inca dovrete mettervi nei panni di El Dorado (il gelato? NdTMB), antico eroe mitico secondo le tradizioni del popolo peruviano, e aiutarlo a recuperare i tre fondamentali poteri con cui potrà riportare la sua gente all'antico splendore; le sue avventure si svolgeranno interamente nello spazio-tempo, una dimensione esterna in cui i grandi saggi inca avevano prontamente messo in salvo oggetti e strumenti di incredibile potere prima dell'arrivo dei Conquistadores Spagnoli. E qui dovrete cercare di portare a termine la vostra missione combattendo contro le forze avversarie sia nello spazio con la vostra astronave, sia a terra utilizzando la vostra fida pistola e risolvendo i numerosi quesiti e trabocchetti che cercheranno di fermare la vostra avventura. L'intero gioco è caratterizzato da una colonna sonora di alta classe e da animazioni tridimensionali veramente mozzafiato, rendendolo un prodotto altamente appetibile che farà sicuramente gola alla

Un paio di sensazionali immagini tratte da Earth Command.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-I

Litil Divil e Microcosm. Due attesissimi titoloni di Gremlin e Psygnosis attualmente in lavorazione anche per CD-I.

maggior parte degli appassionati di Arcade Adventure.
Altro titolo che sarà ben presto disponibile su CD-I è la conversione del più importante CD-Rom della Virgin, ovvero (gioite gioite) l'incredibile The 7th Guest. Come ormai qualsiasi lettore saprà, questo grande classico vi dà la possibilità di gironzolare per gli oscuri meandri dell'antica e infestata dimora di Hanry Stauf, vecchio costruttore di giocattoli in qualche modo maledetti (tutti i bambini che li compravano morivano sempre in modo alquanto oscuro), nel tentativo di portare un po' di luce sui misteri che imperversano nelle numerose stanze del maniero. Qualità saliente di 7th Guest è sicuramente l'incredibile grafica del gioco: infatti i vostri movimenti sono realizzati con una serie di immagini strepitose riprodotte sul monitor in rapida successione, dandovi così la sensazione di essere veramente all'interno della tetra abitazione; inoltre è possibile imbattersi in immagini digitalizzate girate da attori professionisti che vi metteranno al corrente dei terribili avvenimenti del passato avvenuti in quei luoghi, creando insieme al stupendo sonoro un'atmosfera che nessun altro prodotto è mai stato capace di ottenere. La versione per PC mi ha tenuto attaccato al monitor per giorni interi (e soprattutto sveglio le notti), e sono fermamente convinto che questa conversione ne sarà all'altezza; l'uscita è prevista per l'inverno, così potrete mascherare i tremiti di paura con quelli per freddo...
Terzo titolo di prossima uscita è Microcosm della Psygnosis; in questo ennesimo capolavoro grafico dovrete penetrare nel corpo di Korsby (il presidente di una potentissima compagnia cibernetica) e cercare di identificare e distruggere una microspia che altera a piacimento le sensazioni ricevute dal cervello, inserita da qualche parte lungo il suo nervo spinale principale da una poco scrupolosa concorrente. Il gioco vi vede al comando di un microsommergibile col quale dovrete muovervi nel corpo umano in un'avventura veramente unica in cui potrete ammirare i muscoli, le ossa e il funzionamento degli organi interni del vostro ospite da dentro al sommergibile o con visuali esterne a tre dimensioni veramente sconvolgenti; le possibilità del CD-I verranno spinte ai limiti per ottenere animazioni in perfetto stile cinematografico, grafica fluidissima e particolareggiata e un sonoro veramente d'eccezione, e, sinceramente non vedo l'ora di poter scrivere una recensione sul gioco definitivo (quando? Bah, presumo verso Natale).
Dalla Gremlin invece dovrebbe essere presto disponibile Litil Divil, un simpatico Arcade Adventure in cui dovrete aiutare il povero e simpaticissimo diavoletto a ritornare in paradiso da dove è stato malamente cacciato (per errore, sicuramente); nel gioco dovrete muovervi nei meandri dell'inferno alla ricerca di quattro oggetti fondamentali senza i quali le sue già poche speranze di essere nuovamente accettato sono assolutamente nulle, muovendolo attraverso cinque difficilissimi livelli irti di pericoli e nemici poco raccomandabili (il peggio del peggio, non per niente è l'inferno). Per compiere le varie azioni potrete scegliere il "pensiero" che ritenete più opportuno tra quelli che passano per la testa al nostro Litil, cercando in tutti i modi di non rimetterci la coriacea pellaccia (beh, peggio di così cosa gli può capitare?); gli indovinelli che dovrete affrontare sono parecchi e alquanto complicati, assicurandovi così molte ore di intenso divertimento. La data di uscita rimane ancora un mistero (non sono infatti ancora pronte neanche le versioni per computer), comunque non disperate, l'attesa non si prospetta lunga.
Cosa fareste se l'intera terra fosse sotto il vostro stretto controllo? Se volete mettere a dura prova le vostre abilità di comando cercando di affrontare gli innumerevoli problemi e le numerose crisi economiche, ecologiche e politiche che ogni giorno assalgono il pianeta, Earth Command è il gioco che farà per voi; con più di 500 tipi di problemi da risolvere in 130 paesi diversi (dalla guerra civile a esplosioni nucleari, dall'anarchia all'eccessivo disboscamento), la vostra carriera non si prospetta certo molto tranquilla, e voi dovrete decidere in tre ore di gioco in tempo reale che cosa fare per evitare la completa distruzione del nostro mondo. Scritto in collaborazione con la CNN, Greenpeace e il Dipartimento degli Stati Uniti, questo programma sarà realizzato in cinque lingue diverse con stupende immagini grafiche e ottime animazioni per rendere più coinvolgente la situazione e realistica la simulazione; un prodotto da non perdere per tutti gli amanti delle strategie governative.
Ultimo titolo di questa interessante carrellata è Voyeur, un giallo politico in cui dovrete cercare di impedire a tutti i costi un omicidio; il ricco finanziere Hawke Manor si sta per candidare alla corsa per la presidenza degli Stati Uniti, ma una settimana prima viene a sapere che qualche suo parente è in possesso di alcune informazioni alquanto oscure e pericolose sul passato della sua famiglia e decide perciò di invitarli tutti nel suo maniero e cercare di ottenere l'appoggio e il silenzio dei familiari a qualsiasi costo, compreso appunto l'eliminazione diretta. Vostro scopo sarà vigilare con una serie di videocamere i vari appartamenti della grossa abitazione nel tentativo di raccogliere abbastanza elementi per incastrare Hawke Manor o per mettere in guardia i parenti a più alto rischio, rovinando così i piani del perfido miliardario; le varie azioni avvengono in tempo reale con più di sessanta minuti di ottime animazioni interpretate dai nove personaggi presenti sul luogo, e inoltre sarà possibile giocare e rigiocare a Voyeur più e più volte poiché la trama e la disposizione dei vari familiari non è sempre uguale, rendendo il tutto diverso ogni partita. L'uscita è confermata nel periodo invernale (non si sa ancora se in questo o nel prossimo anno): ne riparleremo meglio nei prossimi numeri.
Lo spazio purtroppo a mia disposizione inizia a scarseggiare, perciò non mi resta che rimandarvi al prossimo numero per nuove recensioni e ulteriori informazioni.

LUKE

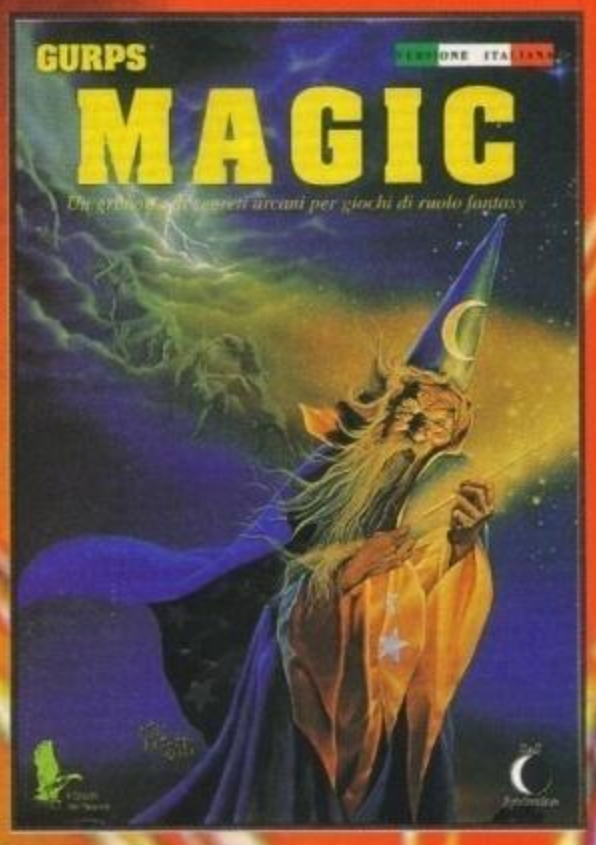
Cercavate qualche cosa di diverso? Voyeur è quello che fa per voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GURPS MAGIC

Ebbene sì: in questo numero la rubrica dedicata ai giochi di ruolo e non ha subito un drastico decurtamento. La colpa è di un Max assetatissimo di pagine da riempire con le novità di Londra che, dopo aver invano cercato di rubare spazio a musica e cinema, si è infine vendicato con Boardgame. Ma non preoccupatevi, vedremo di rimediare nei prossimi numeri rubando un po' di spazio a lui!



Ancora Gurps? E cosa ci possiamo fare noi se la Das continua a sfornare prodotti di ottima qualità a una velocità impressionante?
Per i meno svegli e coloro che di RpG non masticano niente, precisiamo che Gurps Magic è un supplemento interamente dedicato alle arti arcane e alla magia (ma va?), ottimo per integrare le vostre campagne fantasy. In un totale di oltre 100 pagine, vengono descritti e spiegati oltre 300 nuovi incantesimi, arricchendo il materiale già compreso nel volume base del gioco.
Oltre agli incantesimi veri e propri, vengono anche chiariti tutti quegli elementi che fanno da contorno per i maghi, ma che risultano comunque di primaria importanza: come e dove si impara la magia, in quale modo vengono preparati i sortilegi (due etti di ali di pipistrello, tre occhi di rospo, un pizzico di ala di drago e quella puntina di coda di lucertola che non guasta mai!), come inventare nuove magie e abbondanti regole opzionali per la gestione di stregoni e affini. Oltre a tutto questo, il modulo contiene anche abbondantissimi riferimenti alla creazione e all'uso degli oggetti magici, alla magia alchemica e a tutte quelle creature che possono essere evocate e/o create.
Il libro, in particolare, si apre con la descrizione dei principi della magia. Anche se per molti Master questo può sembrare un argomento inutile e scontato, i suggerimenti e le informazioni fornite risultano estremamente interessanti. In questo paragrafo vengono anche riprese e completate le regole contenute all'interno del volume base di Gurps. Seguono quindi gli oggetti magici, un elemento particolarmente sentito all'interno di qualsiasi saga fantasy. Ovviamente non si tratta di una mera lista di oggetti incantati, bensì di un sistema grazie al quale è possibile forgiare personalmente le proprie armi e i propri talismani, con indicazioni su costi e tempi di lavorazione. Arrivano dunque anche gli incantesimi puri e semplici, il vero fulcro di questo grimoire, con una quantità spropositata di sortilegi divisi in differenti categorie. Interessante è anche il sistema che esamina l'utilizzo di incantesimi improvvisati, una valida alternativa alle solite magie "prestampate". Chiudono infine alcuni capitoli all'interno dei quali viene trattata la magia clericale, l'alchimia e l'utilizzo delle precedenti regole all'interno delle diverse campagne.
Il taglio e la qualità sono quelli tipici di Gurps, il che è già di per se una garanzia. Indispensabile se volete fulminare gli avversari con un tocco di classe ed eleganza.

STRATE-USCITE

Se la Das non dorme sugli allori, la Stratelibri non è certo da meno, anzi... il mese di Ottobre, dopo una carrellata di uscite a Settembre, si presenta infatti molto ricco e interessante.
Per gli amanti di Cyberpunk, il gioco fantascientifico ispirato ai celebri e bellissimi racconti di Gibson, tre sono i titoli previsti: il primo è Chromebook, una rassegna di armi, macchine e software per potenziare il vostro arsenale, estremamente utile per dare ai Master una precisa idea della tecnologia a disposizione dei personaggi. Solitario di Ventura è invece un approfondimento delle informazioni relative ai Solitari, il corrispondente dei guerrieri nel mondo del futuro, mentre Creature della Notte, è un modulo che permette di utilizzare vampiri e mannari nel prossimo futuro. Quest'ultimo costituisce una possibile alternativa a Vampiri della Das per coloro che già possiedono Cyberpunk, anche se le informazioni sono meno approfondite (non è comunque detto che sia un male: molti Master preferiscono crearsi autonomamente il proprio background). Un cenno a parte merita Nathan Never, di cui avete avuto modo di leggere l'anteprima assoluta alcuni mesi fa, e che dovrebbe essere disponibile alla fine del mese; ne riparleremo comunque a Novembre.
Ottima la situazione anche per coloro che trascorrono le proprie serate rivivendo le epiche avventure del mondo di J.R.R. Tolkien e quelle allucinanti di H.P. Lovecraft: per Girsa sono in arrivo Gran Burrone, un modulo geografico dedicato alla terra del grande Elrond (Rivendell, Imladris o come la volete chiamare), e I Guerrieri Fantasma, per chi non teme gli spiriti e ama i tesori considerevoli. Quest'ultimo è in particolare consigliato ai più accaniti dungeonari, che si divertono a esplorare sinuose quanto letali caverne, mentre il primo offre ottimo materiale informativo che si rivelerà gradito a tutti gli appassionati di Tolkien, non solo ai giocatori. Dal fronte cthuloide giungono invece l'Atlante di Lovecraft, un modulo a mio avviso veramente stupendo, sul quale vengono dettagliate numerose località in qualche modo legate all'occulto, e I 1000 Volti di Nyarlathotep, una delle più intense ed epiche campagne che siano mai state scritte per questo gioco.
Chiude dunque Stormbringer, per il quale è stato realizzato un unico volume, Il Ladro di Anime, ma che vale veramente la pena di essere giocato; si tratta di un'avventura snodata in diversi scenari, e costituisce l'ideale prefazione a Black Sword, altro modulo di prossima pubblicazione. Per quanto concerne invece Guerre Stellari, sembra che sia finalmente in dirittura di arrivo il modulo per il Game Master, annunciato già da alcuni mesi ma in ritardo per colpa della GDW americana.
Ce n'è davvero per tutti i gusti!!!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONQUISTA LA CORONA

BOARDGAMES

Ne avevamo parlato all'epoca della Fiera del Giocattolo, ma poi non abbiamo mai trovato lo spazio per approfondire il discorso. Bene, lo facciamo adesso.
Prodotto dalla Lindasoft, Conquista la Corona è un gioco ad ambientazione fantasy-storica, che punta tutto sulla semplicità e la velocità. Le partite vengono portate avanti interamente con due mazzi di carte e un singolo dado, ma non per questo il divertimento ne risente. Ciascuno dei giocatori impersona un monarchia medioevale, o meglio, un pretendente al trono intento a mettere le proprie avide mani sulla corona e sul regno. All'inizio del gioco si ricevono una serie di carte raffiguranti i propri soldati, dopodiché si procede pescando, a turno, dal secondo mazzo. Questo contiene gli eventi e le possibili azioni che il giocatore può compiere, oltre ai vari oggetti necessari per conquistare il titolo di monarca assoluto. Vince chi riesce ad arraffare corona, scettro e castello del proprio colore, oltre all'editto grazie al quale può proclamarsi re.
Le carte pescate durante il gioco offrono una vasta gamma di possibilità di azione: alcune permettono di dare battaglia a uno dei contendenti (solitamente le guerre servono a rubare un oggetto in possesso del proprio avversario), altre sono latrici di buone o cattive notizie (tasse, epidemie, raccolti fruttuosi e via dicendo), altre ancora concedono l'utilizzo di maghi, la possibilità di stringere trattati di pace o di quella di spostare le proprie truppe. In particolare troviamo il Tributo, il Rifornimento e il Tesoro, che permettono al fortunato giocatore di rinfoltire le schiere del proprio esercito, le Tasse (elimina un soldato), la Peste, con conseguente perdita di uomini, il Turno Vuoto (indovinate...) e il Mago, che grazie alla propria abilità può sottrarre importanti carte agli avversari. Alcune di queste devono essere giocate immediatamente, mentre altre possono essere accantonate e utilizzate nel momento più opportuno. Per quanto concerne le battaglie, ogni giocatore dispone di un certo numero di pezzi (fanti, arcieri o cannoni): gli scontri hanno un valore compreso tra 2 e 4, il quale indica il numero di pezzi coinvolti. Tramite tiri di dado vengono scelti i pezzi coinvolti nello scontro e, dopo aver eseguito un rapido calcolo, viene determinato il vincitori. I combattimenti avvengono rapidamente, con un fattore fortuna abbastanza bilanciato che permette di ottenere risultati coerenti (tre arcieri non battono tre cannonieri, tanto per intenderci).

Un gioco veloce, facile e ben fatto, con un'ottima cura per quanto concerne l'aspetto grafico. Peccato che non si possa dire altrettanto per la chiarezza delle istruzioni (quelle in inglese sono comunque chiarissime!).
Una notizia che farà sicuramente piacere a tutti coloro che non riescono a divertirsi se non hanno un monitor acceso davanti è che la Lindasoft ha realizzato anche una versione computer di Conquista la Corona, in versione Amiga. Le regole del gioco restano esattamente le stesse, con il vantaggio che è il computer a gestire tiri e calcoli, e che è possibile giocarci da soli. Ovviamente in tanti è più divertente, ma quest'opzione è veramente l'ideale per coloro che non hanno amici appassionati di giochi da tavolo.

ANDREA FATTORI

TORNEI OTTOBRE

Continua dopo Gradara l'immancabile rassegna degli appuntamenti autunnali. Per questo mese vi segnaliamo la nuova edizione di Dracon, manifestazione rivolta al gioco di ruolo e a quello di simulazione. Sono previsti tornei di D&D, AD&D, Girsa, Il Richiamo di Cthulhu, Gurps, Guerre Stellari, Stormbringer, Battletech, Axis & Allies e altri ancora. Verrà inoltre presentato il gioco di ruoloo di Nathan Never.
Dracon '93 si terrà dal 29 Ottobre al 1 Novembre nella città di Voghera. Per informazioni chiamate Dragon's Lair, tel. 0382/25830.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLEMANIA CORNER

Come ogni mese puntualmente accade, abbandoniamo per un attimo i nostri amati joystick per impugnare l'infido joypad... Ma solo per un paio di pagine, mi raccomando!

Dunque, il mese scorso ho incominciato con il Super Famicom (=Nes), convinto che fosse la "procedura standard" già seguita nei precedenti CM Corner, ma forse il caldo mi deve aver fuso quel poco di cervello che mi era rimasto, questo mese quindi torniamo alla norma è iniziamo con il Super Fa... appunto, dicevo, con il Super fantastico Megadrive.
Il primo titolo del mese è Summer Challenge della Accolade, software house sempre attiva nel campo delle simulazioni sportive, peccato che i suoi prodotti non siano sempre eccelsi su console come lo sono su computer; anche questa trasposizione fa difetto, con una realizzazione parecchio rivedibile sia sotto il punto di vista grafico (vettori lenti), che da quello della giocabilità (molto difficile e frustrante). Che ci volete fare, i giochi sportivi

**Oh, ma che bella spiaggia pulita....
(Techno Clash per Megadrive)**

multievento sono passati di moda da un sacco di tempo, oggi come oggi vanno forti i simulatori di calcio, di basket, di football americano e di tennis, il resto è praticamente tagliato fuori.
Se invece volete un prodotto diverso dai soliti "smanettoni" (come li ha definiti innocentemente l'ing. Werter Mambelli alla presentazione del CD32), Techno Clash della Electronic Arts potrebbe fare per voi, si tratta di un RPG veramente ben programmato con un sacco di nemici a cui fare le feste (ma generalmente sono loro a far festa e banchetto con voi!) e una discreta serie di enigmi e problemi più o meno vari che andranno risolti più con l'uso del cervello che con il joypad.
Il titolo del mese potrebbe essere, anzi è, Rocket Knight Adventures, un fantastico platform game con elementi shoot'em'uppari veramente galattico, la grafica è sensazionale e il sonoro non è da meno, ma la cosa che lo rende veramente diverso da tanti altri prodotti è la varietà di situazioni e di mostri che il nostro opossum munito di jetpack dovrà affrontare; pensate che in un livello sale a bordo di un megarobottone stile steam punk e fa a botte con un'altro mech pilotato dal cattivo di turno, semplicemente fantastico! Anche le sezione shoot'em'up sono realizzate benissimo, la velocità è a livelli stratosferici, e spesso vi capita di incontrare nemici muniti di armi pazzesche, come quel tale che vi spara una bazookata laser che riempe tutto lo schermo! Insomma un gran bel titolo.
Avete presente Bubsy, quel gioco di cui vi ho parlato un paio di numeri fa? No? Peggio per voi, perché io non ho la minima intenzione di ripetere le stesse cose per ben due volte, comunque sappiate che è uscito anche per Megadrive e, nonostante tutto, continua a non piacermi.
Scommetto che molti di voi si staranno chiedendo, "ma questo non ha nient'altro da fare, che scrivere cacchiate a tutto spiano?" Sappiate che se fosse per me trasformerei queste due pagine in una bella rubrica tecnica per Amy, ma evidentemente Max si farebbe investire da un trattore in corsa su una strada in discesa con il vento in poppa, piuttosto di cedere a una simile proposta... peggio per lui! (Il trattore l'ho evitato, una macchina no! Se date un'occhiata alle foto dell'editoriale si vede un segno verticale di uno strano colore bluastro proprio sulla fronte... Essere ubriachi marci e venire presi sotto da una macchina è un'esperienza che nemmeno Martyn Brown aveva mai sperimentato. Per un pelo e vi ritrovavate un nuovo caporedattore fra i piedi! NdMax). Ok, basta sparare scemate, torniamo a parlare di Megadrive e vediamo

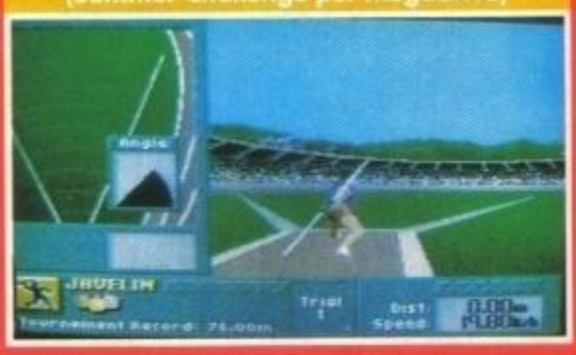
Quel gattone di Bubsy è approdato anche su Megadrive

**Ma chi sarà mai Mazinga?
(Rocket Knight Adventures per Megadrive)**

cosa ha da proporci ancora l'Electronic Arts; si tratta di Jungle Strike, l'attesissimo seguito di quel Desert Strike che ha fatto impazzire un sacco di amighisti (sopratutto io che devo finirlo per scrivere la soluzione)... ehi! Fermi tutti, ma ne avevo già parlato nel numero scorso! Ma vacca polacca, ho superato persino la stesso CM in tempismo, questo si che si chiama giornalismo.
Altro titolone è Super Shinobi II, la saga del mitico ninja Musashi non sembra conoscer fine, quindi eccolo di nuovo più splendente che mai (affermazione non molto azzeccata per un ninja, comunque visto che ha il vestitino bianco...) ad affrontare milleduecentonovantanone pericoli e mezza tonnellata di nemici che hanno tutta l'aria di volerlo seppellire molti metri sotto terra.
Evidentemente l'OraganizzazioneIntenzionataaDistruggereilMondo inc., non ha fatto i conti con il nostro amico ninja, più che mai convinto a dimostrare quanto è forte e

**Quali dei tre assomiglia di più a BDM?
(Congo's Caper per SuperNes)**

**Oddio! Il colpo della strega!
(Summer Challenge per Megadrive)**



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Gli dei sono tornati!
(Populous II per Megadrive)**

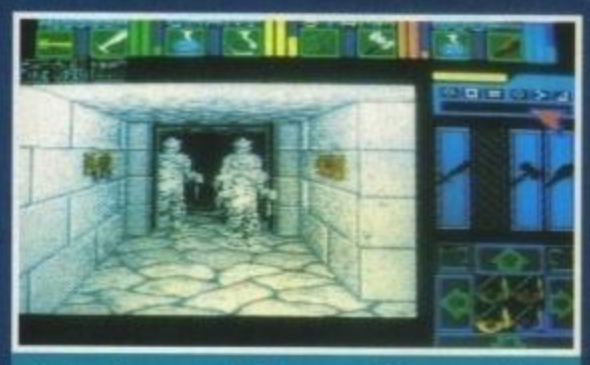
bravo, tanto che in questo seguito si è portato un nuovo campionario di cattivissime magie, magie che vanno da una serie di draghi di fuoco roteanti (che esibizionista) a una tecnica di suicidio utile per eliminare tutti gli zozzi cattivi presenti sullo schermo. Oserei definirlo bellerrimo.
Ma il top del mese, recensito da uno dei migliori redattori d'Italia, ma che dico, d'Europa, ma che dico, del Mondo, ma che... ok, basta cosi, è Populous II, la cui critica è stata ampiamente curata dal sottoscritto.... ahi, ahi, basta Max, scherzavo, ma mio grande maestro Shogun, io non mi eleverei mai ai suoi eccelsi livelli di supremo redattore...

In Super Shinobi II trovate l'unico Ninja al mondo che fa il surf (Megadrive)

(Mmhh, e se fossi stato tu il pirata della strada che mi ha preso dentro a Forte Dei Marmi quella notte del 21 Agosto? NdMax)
Cosa non si deve fare per portar a casa la pagnotta, vabbè, Populous II anche in questa versione consoliaca non delude, peccato che soffra di una programmazione non propriamente ottimizzata, tanto che il gioco risulta spesso e volentieri molto lento. Questo non toglie che fare gli dei è la professione più divertente e cattiva che si possa desiderare per il proprio avvenire.
Un altro titolo molto carino, in uscita anche per Amiga, è MicroMachines, minimicro simulatore di quelle macchinine da collezione così piccole da non esser più grandi una moneta da 100 lire. Il gioco dovreste ormai conoscerlo (dovremmo aver fatto la preview su questo numero), quindi non mi dilungherò più di tanto; la versione per Megadrive è molto migliorata grazie all'inserimento del parallasse e ad una velocità generalmente superiore.
Bien, non mi sembra ci sia altro da aggiungere, quindi è giunta l'ora di parlare delle uscite per ZupperNintendooFamicomocomecavolovipare.
Se avete una memoria da elefante non dovreste aver difficoltà a ricordare Mortal Kombat, quel gioco in cui potete strappare la spina dorsale al vostro avversario oppure staccargli la testa con un sol colpo; la versione per Super Nes è stata censurata per ciò che riguarda il sangue, ma sembra che le famose "scenette" siano rimaste.
Per quanto riguarda la grafica, siamo su un'altro pianeta, il SuperNes dimostra senza remore la sua potenza cromatica (256 colori, altro che 64, senza contare tutte i frame di animazione in più), purtroppo però il gioco non convince e non certo per la realizzazione, ma per il fatto che un qualunque confronto con SF II Turbo non è neanche lontanamente proponibile, vista la superiorità intrinseca del gioco Capcom.
Altro beat'em'up alla SF2 è World Heroes, gioco convertito da Neo Geo, ma ancora una volta delude tutte le (misere) aspettative di chi sperava in un prodotto di alto livello; questo titolo non era un granché nemmeno sulla console della SNK, figuratevi sul misero SuperNes, con i suoi ancor più miseri 16MBit (in pratica 2MByte!!!) imparagonabili agli 82 (10 e passa megabyte) della versione originale.
Grafica di una lentezza spaventosa, sonoro meno che mediocre, giocabilità... beh, sappiate che io non sono propriamente un asso in questo genere (diciamo pure che non riesco a battere quasi nessuno), però in World Heroes sono riuscito addirittura a finire il gioco! Questo dato la dice lunga sulla longevità.
Dopo questa mediocre produzione passiamo a qualcosa di... peggio, e cosa può essere più brutto e inutile di World Heroes se non Wing Commander -The Secret Mission?

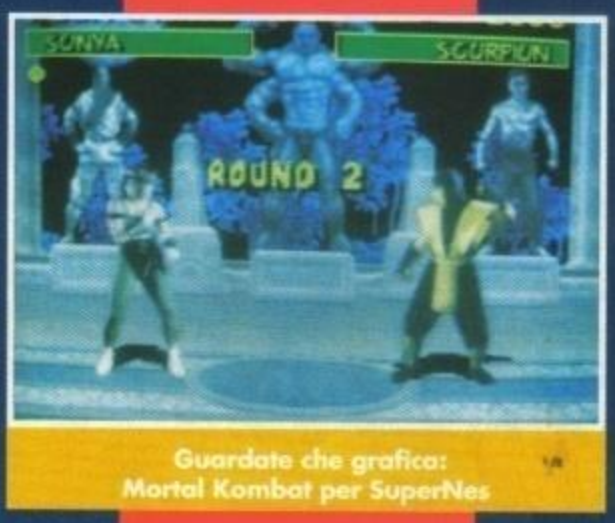
**Fatti abbracciare amico mio
(World Heroes per SuperNes)**

Niente, ecco la risposta; dopo l'enorme buco nell'acqua fatto con il primo Wing Commander alla Mindscape ci riprovano, evidentemente sperando che il nome attiri qualche altro pesce, io ho i miei bravi dubbi, ma contenti loro contenti tutti.
Tecnicamente è da dare alle capre, mi chiedo se i programmatori abbiano la minima idea di come si usi l'hardware del SuperNes, perché da quello che ho visto sembrerebbe che roteazione e deformazioni degli sprite non siano proprio il punto forte dell'intera produzione, mah, speriamo meglio nell'imminente Wing Commander AGA per A1200.
Cosa avevo detto poco fa? Che era impossibile fare qualcosa peggio di Wing Commander? Evidentemente mi ero sbagliato e avevo dimenticato la presenza di quella schifezza di shoot'em'up chiamato Strike Gunner; la grafica è quanto di peggio ci possa essere al mondo (sembra un gioco fatto in SEUCK!) e se escludiamo la possibilità di giocare in due, tutto il resto è ampiamente da buttar fuori dalla finestra.
Ma fa tutta schifo, la roba per SuperNes stò mese? No, per fortuna ci sono alcuni titoli veramente di rilievo e tra questi troviamo Congo's Caper della Data East, che riciclando un po' lo spirito di Joe & Mac, lancia un nuovo platform con ambientazione prettamente preistorica; la storia è sempre



Una schermata di Dungeon Master, adesso disponibile anche per Super Nes.

quella, al tipo (questa volta una scimmia) rubano la tipa, lui si inc...a come una bestia (del resto è una scimmia) e decide di spaccare mezzo paleolitico e riprendersi la sua bella (si fa per dire).
Il gioco è decisamente più bello della vecchia conversione di Joe & Mac per SuperNes, la giocabilità è grande e il divertimento, oltre ad essere garantito, risulta duraturo (per la serie non so più che scrivere).
Chiudiamo anche questo mese la rassegna ZuppeNez con un gioco che immagino nessuno di voi conoscerà, un certo Dungeon Master; scherzi a parte si tratta indubbiamente di uno dei più grandi giochi nella storia videoludica, tanto che ha rivoluzionato



**Guardate che grafica:
Mortal Kombat per SuperNes**

completamente il modo di pensare gli RPG, non più stupide visuali dall'alto, ma in prima persona, concetto poi portato agli estremi con Ultima Underworld II e che sta per essere ancora una volta rivoluzionato da quella mostruosità di Ultima VIII (che presenta una visuale isometrica da far paura!).
Peccato che DM su SuperNes sia così esasperatamente lento, perché per il resto risulta uno dei migliori titoli in commercio (se non il migliore) di questo genere.
Prima di chiudere definitivamente vorrei proporvi uno dei prodotti più inutili mai uscito per MegaCD, quella boiata di After Burner III (o 2, ma fa poca differenza), che dimostra quanto si può usar male un CD (belle le musiche, però!).
Arrivederci al prossimo numero e ricordate che ne resterà soltanto uno (non c'entra niente, però mi piaceva scriverlo).

Un'immagine dell'ottimo MicroMachines per Megadrive

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

CURE - SHOW

Uscito giusto in tempo per essere incluso in questo numero di Ottobre, è già nei negozi un nuovo doppio album "live" di Robert Smith e compagni.
Il disco ripercorre abbastanza fedelmente la scaletta del più recente Wish Tour (il più bel concerto a cui abbia assistito l'anno scorso, ma sono parole di un vecchio fan, e quindi decisamente di parte), ed è stato registrato all'Auburn Hall di Detroit durante lo scorso luglio, a conclusione di una trionfale tournee che ha alla fine contato più di 100 concerti per un totale di pubblico superiore al milione di spettatori in tutto il mondo.
Fra i titoli di spicco, oltre alle più recenti High, Friday I'm In Love, Cut, From The Edge Of The Deep Green Sea, Pictures Of You, Lullaby e Fascination Street, si segnalano doverosamente le indimenticabili A night like this, Just Like Heaven, The Walk e In Between Days. Per tutti gli appassionati un appuntamento imperdibile, per gli altri può essere il modo migliore per conoscere una delle band più carismatiche e introspettive dell'ultimo decennio.
Da segnalarsi la disponibilità di "Show" anche su videocassetta, all'interno della quale compaiono cinque pezzi che, purtroppo, non hanno trovato spazio sui due CD: To Wish Impossible Things, Primary, Boys Don't Cry, oltre alla calamitante Why Can't I Be You e all'intensissima A Forest. Se fosse una recensione sarebbe sicuramente un Top Score...
Max

DIARIO 93/94

Torna Luca Carboni, nuovamente alla carica in seguito ai grandi successi degli anni precedenti.
Dopo aver infatti occupato di forza l'estate '92 di milioni di italiani, Luca torna in autunno con una raccolta dei propri pezzi più famosi, accompagnati da alcuni brani inediti: Diario 93/94. Insieme al CD e alla musicassetta si trova anche un piccolo diario scolastico, estremamente attraente anche se un po' scomodo da usare.
Poteva mancare l'intervista?
D: Diario 93/94. Come mai questo titolo?
R: Inizialmente l'idea era quella di un disco contenente soltanto remix dei miei più grandi successi, per cui il nome Diario stava a significare un percorso a ritroso nell'arco della mia carriera, rivista in chiave attuale. Poi, in sala di registrazione, ho deciso di aggiungere anche dei pezzi originali, ma il titolo è rimasto quello. Diciamo che Diario 93/94 copre il passato e il presente di Luca Carboni.
D: Come mai questa scelta?
R: Rifare le vecchie canzoni era interessante all'inizio, ma poi mi sono accorto che forse non era neanche giusto. La gente vuole sentire la musica a cui si era affezionata e anch'io, per quanto alcune canzoni riascoltate adesso non mi piacciano particolarmente, ho così capito che il mio passato doveva essere lasciato intatto, non rifatto.
D: Il tuo nuovo disco costerà di più del normale, visto che contiene anche un diario?
R: Assolutamente no, anzi, se qualcuno ve lo vuole far pagare di più non prendetelo. Inoltre, già che ci siamo, volevo anche chiedervi di non definire Diario 93/94 come il mio ultimo disco: solo 4 canzoni sono inedite, per il resto è un raccolta.
D: Sono previsti concerti?
R: Sì, tra novembre e dicembre. Saranno comunque tenuti in luoghi abbastanza piccoli. Purtroppo in Italia non esistono strutture adatte a ospitare grossi concerti e, visto che l'Arena e altri luoghi simili possono essere rovinati dalla musica troppo alta, preferisco fare più giorni con "pochi" spettatori per volta.
D: Ho saputo che partecipa anche Jovanotti all'interno del tuo disco. Pensi di fare altrettanto con il suo?
R: Non lo so ancora, ma potrebbe essere. Io e Lorenzo ci siamo trovati molto bene a lavorare insieme e non vedo perché non dovremmo continuare.
D: Che influenza ha avuto questa vostra esperienza sul vostro modo di fare musica? Tu e Lorenzo siete molto diversi tra di voi: lui esprime certezze, tu dubbi eterni. Come avete conciliato le due cose?
R: Abbiamo imparato entrambi uno dall'altro, ma questo non toglie che continueremo a conservare i nostri stili personali. Proprio perché siamo così diversi penso che si riesca a lavorare bene insieme.
D: Come hai scelto i vecchi titoli da inserire dentro a Diario?
R: Il pezzo più significativo di ogni album.
D: Pensi che i tuoi ascoltatori gradiranno le modifiche che hai apportato alla musica?
R: Difficile dirlo. La novità piace, così come il remix, ma il pubblico sa essere tremendamente conservatore. Probabilmente molti resteranno più legati alle canzoni originali.
D: Oltre al disco è uscito anche un Home Video. Contiene gli stessi brani?
R: No, l'Home Video è poi divenuto quello che doveva essere il disco: una raccolta di vecchi brani rifatti.
D: Progetti futuri?
R: Molte idee per il prossimo disco, quello che potrete chiamare "nuovo album", ma per il momento non c'è ancora niente di definito. Comincerò comunque subito a lavorarci.

L'album, come abbiamo detto, contiene quattro pezzi inediti, che Luca ci ha fatto ascoltare e ci ha raccontato. Apre la rassegna "Faccio i Conti con Te", di cui dovrebbe essere già in circolazione il video musicale. Si tratta di una canzone rivolta a chi ci sta intorno, a chi si ama e anche alle altre razze. Narrata nella forma di una filastrocca, può essere intesa anche come una sorta di preghiera. "Vedo Risorgere il Sole", realizzata e cantata con Jovanotti, rappresenta invece una precisa accusa alla corruzione, al degrado delle città e a tutto quello che, bene o male, è stato toccato da Tangentopoli. Pensavano di farla durante i loro concerti, ma poi non hanno fatto in tempo a finirla. "Il Mio Cuore Fa Ciock" rappresenta invece una novità per Luca: testi e musica non sono suoi, ma lui l'ha sentita subito sua. Si è divertito a reinterpretare il lavoro di altre persone. Chiude infine Spider, un'altro brano che si limita a interpretare, ma che è stato scritto da Ugo Rapezzi.
Per il resto, i vecchi brani comprendono Farfallina, Mare Mare, Ci Stiamo Sbagliando, Vieni a Vivere con Me, Primavera e Ci vuole un Fisico Bestiale, tutte rifatte sostituendo una parte della melodicità con una maggiore ricercatezza sonora.
Ideale se avete cominciato la scuola e vi serve un diario, se lavorate e vi serve un'agenda o anche se non fate un tubo e volete ascoltare un po' di bella musica!
Andrea Fattori

883, 02 PER CHI CHIAMA DA FUORI MILANO...

Forti del successo ottenuto con il loro ultimo Nord Sud Ovest Est (si parla di più di seicentomila copie vendute in tutta Italia) gli 883 hanno deciso di promuovere ulteriormente l'album con una tournée estiva che il 14 Agosto ha fatto tappa all'Aquafan di Riccione... bene io ero lì!
Grazie infatti a una fortuita coincidenza il 14 ero proprio a Rimini, per godermi gli ultimi giorni di meritata vacanza e così, dopo aver trascinato con me un mio carissimo amico, ci siamo diretti verso l'Aquafan... senza comunque avere la più pallida idea di come ci si arrivasse (un ringraziamento per le indicazioni a Laura e Giovanna di Milano... anch'esse fan di Mauro e Max).
Aperti i cancelli ho adottato la stessa tecnica utilizzata al concerto di Vasco e, tanto per smentire quanto detto da Max pochi numeri fa, sono arrivato proprio attaccato alle transenne della prima fila...
Il concerto si è aperto con Sei un Mito, a cui sono subito seguite tutte le canzoni del nuovo album, eccezion fatta per Il Pappagallo. Immancabili alcuni vecchi successi che hanno "fatto" gli 883: "Non me la menare", "Hanno ucciso l'Uomo Ragno" e la fantastica "Con un deca".
Tra una canzone e l'altra hanno poi fatto la loro apparizione Claudio Cecchetto, Linus, Amadeus, Baldini e alla fine è spuntato Fiorello che ha cantato S. Martino. In chiusura sono stati poi eseguiti ben due bis: Nord Sud Oves Est (prevedibile!) e Come Mai, che ha riscosso notevole successo.
Ottima organizzazione e generalmente una bella festa che ha coinvolto circa diecimila persone; l'Aquafan e gli 883 hanno dato proprio il meglio di loro stessi, alla fine del concerto ci siamo lanciati in piscina (avete presente quelle con le onde?) e poi via verso la discoteca dove i componenti di Radio Deejay si sono lanciati alla console.
A risentirci al prossimo concerto
Stefano "BDM" Petrullo

SIGNOR SULU, ROTTA PER CASA DI DIO
Star Trek centra poco con quello di cui stiamo parlando, mentre è fondamentale la casa di dio: si tratta del nuovo singolo degli 883 che, dopo averci torturato per un'estate intera, hanno ben pensato di continuare la propria opera anche in autunno (scherziamo, ovviamente).
Il disco contiene 12 brani, di cui solo 6 superano (e anche abbondantemente) i 5 secondi di durata. I titoli, ovviamente rimixati in versione dance, comprendono Rotta per Casa di Dio, Nord Sud Ovest Est e Ma Perché, con abbondanti dosi di musica elettronica e sfoghi vocali.
Dategli un'occhiata, anche se avete già comprato l'album...
Andrea Fattori

EARTH, WIND & FIRE

Grandioso ritorno per questo gruppo che, da quasi vent'anni, scala abitualmente le classifiche di vendita di tutto il mondo. Con decine di album venduti, gli Earth, Wind & Fire rilanciano il proprio sound degli anni '70 con il nuovo Millenium Yesterday Today. Immancabile un intervista tutta per voi!
D: Siete tornati ora al successo, dopo un periodo di quattro anni durante i quali le cose non sono andate benissimo. Come mai c'è stata questa crisi?
R: Probabilmente il motivo principale è che vi è stato un passaggio di etichetta, dalla Sony alla Warner Bros., e questo ci ha rubato molto tempo. Inoltre abbiamo trascorso gli ultimi due anni preparando il nuovo album.
D: Come ci si sente a cavalcare nuovamente l'onda del successo?
R: E' grande. Sentire le proprie canzoni trasmesse da tutte le radio è veramente bello.
D: Nell'ultimo album riprendete il vostro sound originale; siete rimasti fedeli al vecchio stile anche per quanto riguarda le apparecchiature sonore?
R: No. La tecnologia ha fatto grandi passi in questo settore, e non vediamo perché non dovremmo sfruttarla al massimo per migliorare le nostre canzoni.
D: Resterà anche il vostro gusto per gli effetti spettacolari nei concerti?
R: Ovviamente. Abbiamo in mente delle scenografie veramente mozzafiato. Useremo anche una band eccezionale, come abbiamo sempre fatto suonando dal vivo.
D: Riuscire a mantenere compatto un gruppo musicale così a lungo come avete fatto voi è veramente un'impresa. Come ci siete riusciti?
R: Non è stato facile. Incomprensioni e idee contrastanti sono all'ordine del giorno. Dobbiamo comunque ammettere che l'intervallo degli anni '80 e il fatto che molti di noi operino anche da solisti ha aiutato parecchio in questo senso.
D: Prince ha apprezzato molto uno dei vostri brani, Superhero, al punto che lo ha prodotto lui stesso. Pensate che ne voglia anche fare un remix?
R: No, assolutamente. Prince si interessa molto al nostro lavoro, e ci conosciamo ormai da moltissimo.
D: A proposito di Prince, se voi voleste cambiare nome, quale scegliereste?
R: Bisogna essere molto famosi per fare una cosa simile. Non deve essere male avere un successo tale da poter cambiare nome ed essere comunque riconosciuti!
D: Un'ultima domanda: tra tutti i brani del nuovo album, quale pensate che abbia le carte in regola per divenire un classico della musica moderna?
R: Tutti, naturalmente.
E anche questa volta è tutto. Intanto, aspettando la prossima intervista agli Earth, Wind & Fire, andate a procurarvi il loro ultimo album: ne vale la pena!
Andrea fattori

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BON JOVI/BILLY IDOL - MILANO FORUM 17/11/93

Toh, chi si rivede, il signor Jon Bon Jovi e la sua prodigiosa band! Ma che diavolo ci fanno ancora in Italia e per di più ancora a Milano, dopo essersi presentati ad aprile riscuotendo un ottimo successo di critica e di pubblico? Semplice, tentano di ripetere gli ottimi risultati della prima tappa e, alla fine dei conti, ci sono riusciti in pieno. Come avrete sicuramente notato dal titolo e dall'infinità di cartelloni apparsi un po' in tutta Italia, i supporter o meglio IL supporter è quel controverso e ambiguo Billy Idol che proprio poco tempo fa ha lanciato il suo nuovo LP Cyberpunk (del quale mi sarebbe piaciuto tanto fare la recensione per il TGM Music, ma che i soliti tempi editoriali e il poco spazio disponibile sul numero di settembre hanno fatto inesorabilmente saltare... Sorry).
Il tutto lasciava già pregustare un'ottima serata di Rock'n'Roll... e così è stato! A questi due colossi, l'ottima organizzazione della Milano Concerti, ha deciso di affiancare gli "sconosciuti" (dal pubblico italiano) Little Angels, autori di un rock'n'roll veramente di altri tempi, altamente coinvolgente e dannatamente ballabile. Purtroppo, a causa dei soliti impegni di lavoro redazionali sono arrivato al Forum ad esibizione già ampiamente inoltrata e l'unico pezzo che sono riuscito a distinguere è stato Rockin'all over the world, proprio in chiusura...
Vabbè, non indugiamo oltre visto che lo spazio è tiranno, e passiamo al primo grande appuntamento della serata e cioè Billy Idol (vi basti sapere cha moltissime persone si sono mosse da tutte Italia per vedere unicamente il suo show!). L'ingresso di Idol è, come da copione, accompagnato dalla tenebrosa voce che introduce il brano Wasteland, ma la sorpresa più grossa riguarda il look del singer: via i capelli cortissimi a spazzola e ai lunghi impermeabili, in cambio di una pettinatura "rasta" (alla Gullit, tanto per intenderci), canotta e pantaloncini per la gioia di tutte le teenagers presenti... Accantonati questi piccoli pettegolezzi continuiamo con l'elenco dei brani che hanno spaziato un pò in tutto il repertorio di Billy, che in alcuni momenti si è improvvisato chitarrista di supporto alla validissima band, un cui unico appunto va alle tastieriste/coriste mozzafiato: troppo belle per essere capaci anche di suonare uno strumento così complesso... A raffica, e qui le scrivo come di consueto in ordine rigorosamente sparso, arrivano Shock to the System (chi non ha visto lo strepitoso video?), Heroin e Rebel Yell, sempre accompagnate da una serie di gesti un po' volgari per la gioia di tutte le ragazze e il conseguente imbufalimento dei relativi ragazzi. White Wedding, Face without eyes, la straconosciuta cover di L.A. Woman degli indimenticabili Doors e Love Labours On (purtroppo alcune altre canzoni non le conoscevo, ma se pensate che abbia fatto Cradle of Love vi sbagliate di grosso...) fanno da epilogo alla controversa esibizione di Idol, scaldando comunque le mani alla maggior parte dei presenti, in preda alla attesa più frenetica.
Appena conclusi i rituali di "cambiopalco", ecco entrare e suonare allo stesso tempo sulle note di un'ispiratissima I Believe, la band Rock più amata negli anni ottanta (quanti bei ricordi con Slippery when wet...). Non si lascia niente al caso durante un concerto e Jon questo lo sa bene: accompagante da un boato assordante, prendono forma Wild in the Streets e You Give Love a Bad Name entrambe rigorosamente accompagnate da un coro di circa undicimila persone. Inutile dire il successo riscosso dalle interpretazioni strepitose di Kepp the Faith, In These Arms, Bed of Roses, I'll sleep When I'm Dead (che tra l'altro dava il nome alla tournee), durante le quali il gruppo ha dato il meglio, fino alle inattese Blaze of Glory e Blood Money, frutto del progetto solista di Jon. Ma le sorprese non si esauriscono qui, dato che l'intero gruppo si esibisce, privo di ogni strumento di sorta, in una versione a metà tra il soul e il blues totalmente vocale, di Help dei Beatles con dei risultati più che buoni. Altri brani? Vediamo... Ah sì, come ci si può dimenticare di Livin' on a Prayer, Lay your Hands on Me, Bad Medicine e Wanted Dead or Alive? E di I'd Die for You e Born to be My Baby non vogliamo parlare? Ma adesso ditemi un po' se vi è bastata una sfilza di brani di questo calibro. No? Beh, a questo punto vi dovete accontentare, perchè sono veramente finiti. Un giudizio? Gran, bel concerto durante il quale chi ha deluso più di tutti è stato Billy Idol.... Alla prossima...
Andrea "MAO" Della Calce

IN UTERO...

No, non sono impazzito di colpo e non voglio nemmeno mettermi a giocare al ginecologo sulle pagine di TGM. Sì da il caso che In Utero sia il nome del nuovo attesissimo disco di quei "mattacchioni" dei Nirvana, che in America ha già scatenato orde di perbenisti sconcertati dalla nuova trovata della band di Seattle.
Chiunque conosca già l'ultrapremiato Nevermind, si starà sicuramente chiedendo se questo In Utero saprà bissare il successo del precedente e se le canzoni sono soprattutto belle. Chiariamo subito che non ci troviamo di fronte a una fotocopia di Nevermind, dato che dal punto di vista stilistico e tecnico si è fatto un passo indietro, non verso il peggioramento dei suoni o dei testi, ma musicale dato che secondo me il risultato di quest'album è la somma al 40% di Nevermind e al 40% del primissimo Bleach; il restante 20% è da attribuire ad una nuova vena compositiva dei tre terribili musicisti, capaci di tirare fuori una dietro l'altra una moltitudine di canzoni eterogenee. Prendete ad esempio la song d'apertura Serve of the Servants e confrontatela con la seguente Scentless Apprentice: il risultato lo avrete a portata di orecchio e ditemi se non sembrano un altro gruppo! La bellissima Heart-Shaped Box (della quale è stato prodotto singolo che contiene anche Milk It e una canzone non pubblicata intitolata Marigold; il tutto condito da un adesivo della copertina del disco "master") riaggiusta un po' la mira, per dare starda libera alle sconvolgenti Rape Me, Frances Farmer will have her revenge on Seattle e Dumb (molto simile alla On a Plain di Nevermind), mentre cattive al punto giusto sono Very Ape (forse il brano che più si avvicina alla durezza del grunge vero), Milk It e Tourette's; delirante e ossessiva la finale Gallons of Rubbing Alchol flow Through The Strip. Un prodotto strano che rivaluta senza dubbio i Nirvana sulla scena della musica "pesante", mentre per i fans di Nevermind rimane una scommessa. Ascoltare prima di acquistare.
MAO

LA BARLEY ARTS

propone una nutrita serie di concerti che allieteranno l'autunno musicale degli amanti del rock (ma non solo...). Qui di seguito troverete nel dettaglio quanto proposto dagli organizzatori; per ulteriori informazioni potete comunque contattare direttamente la BARLEY al seguente numero telefonico: 02/76009400.
HELLOWEEN + FREAK OF NATURE ore 20.00
1 OTTOBRE - Milano Palasesto
VOX POP FESTIVAL ore 20.30 Milano Rolling Stone
4 OTTOBRE - MAU MAU/LA CRUS/VOCI ATROCI
11 OTTOBRE - AFRICA UNITED/AFTERHOURS
18 OTTOBRE - STRIKE/ CARNIVAL OF FOOLS
25 OTTOBRE - CASINO ROYALE /PERSIANA JONES & LE TAPPARELLE MALEDETTE
TERENCE TRENT D'ARBY ore 20.00
21 OTTOBRE - Padova Palasport
23 OTTOBRE - Roma Teatro Tenda a Strisce
24 OTTOBRE - Firenze Teatro Tenda
25 OTTOBRE - Milano Palasesto
IGGY POP ore 20.00
27 OTTOBRE - Milano Palasesto
28 OTTOBRE - Roma Teatro Tenda a Strisce
PAUL RODGERS AND COMPANY + NEAL SCHON ore 21.00
28 OTTOBRE - Milano Zimba
SCORPIONS + DUFF ore 20.00
2 NOVEMBRE - Milano Forum
DREAM THEATER ore 20.30
15 NOVEMBRE - Milano Palasesto
SEPULTURA ore 20.00
16 NOVEMBRE - Milano Palasesto
AEROSMITH + MR. BIG ore 20.00
18 NOVEMBRE - Milano Palatrussardi
DIO ore 20.00
2 DICEMBRE - Milano Palasesto

Ma non è finita qui, anche MILANO CONCERTI ha in calendario due interessanti incontri musicali. Per informazioni potete fare riferimento al numero telefonico 02/48706097. Eccovi le date, e buon divertimento!
PETER GABRIEL
16/17 NOVEMBRE - Modena Palasport
19 NOVEMBRE - Roma Palaghiaccio
20 NOVEMBRE - Firenze Palasport
22 NOVEMBRE - Milano Forum Assago
SUEDE
17 NOVEMBRE - Milano Rolling Stone
18 NOVEMBRE - Modena Vox Club
19 NOVEMBRE - Roma Palladium
Roberta Zampieri

ATTENTI A QUEI SEI

Sono sei folli musicisti, da un anno sulla scena della Liguria, conosciuti e temuti con il nome di Mistic Zippa.
Giando Scaligina (batteria), Steven Girardi (chitarra), Michele Redemagni (chitarra), Ciccio Santi (percussioni), Luca Vicenzi (Basso) e Fulvio Zacco (voce), oltre ad aver girato i locali della Liguria, sconvolgendone gli avventori, hanno suonato insieme ai Ritmo Tribale. Classificatisi al 1° posto della selezione provinciale Anagrumba dello scorso anno, producono canzoni che loro stessi amano definire "rock demenziale ma non troppo". La loro musica tratta, con testi coloriti e autocritici, della vita dei musicisti di provincia (Raggamuffin Indegno) e sulle storie sentimentali dei giovani, sempre con abbondanti tocchi autobiografici.
Indubbiamente la qualità acustica della loro musica, ancora agli inizi, denota l'uso di strumenti e apparecchiature non particolarmente sofisticate, ma ciò non toglie che le loro canzoni siano permeate di grinta e gusto, con testi ricercati e spesso significativi. Una buona musica, demenziale ma non troppo, che potrebbe presto arrivare a invadere le stazioni radio di tutta Italia.
TEX

NEL PURPLE DIPINTO DI PURPLE....

Incredibile! Dopo essere cresciuto ascoltando Pink Floyd, Led Zeppelin e altri gruppi leggendari della storia del rock, mai e poi mai avrei pensato di rivedere Gillan e soci ancora insieme per suonare e cantare con la stessa voglia di un tempo (cosa che non ho mai verificato di persona ai tempi, a causa della mia "tenera" età...) e questo The Battle Rages On mi ha lasciato letteralmente esterrefatto. L'omonima song iniziale sintetizza questa voglia di tornare ai vecchi tempi con i soliti riff poderosi di Blackmore, l'inconfondibile voce di Gillan che si fonde perfettamente con le tastiere di Lord e le ritmiche di Paice e Glover che rendono tutti i pezzi altamente coinvolgenti. Gran belli gli altri brani, a partire da Anya, Lick it Up, Time to Kill e la poderosa Ramshackle Man. I Deep Purple ci sono ancora (alla faccia di chi gli aveva dati per finiti anni fa) e scalciano con la veemenza di sempre. Vi rimandiamo all' imminente tour italiano per la prova del fuoco, della quale noi di TGM saremo lieti di presentarvi un reportage esauriente. Nel frattempo ascoltatevi The Battle Rages On, ed è un pensiero che dedico soprattutto ai giovani come me, purtroppo abituati con della musica spazzatura veramente atroce e deviante. Questa è storia vivente, ragazzi! Chi ha orecchie per intendere....
MAO

LA STORIA SEGRETA DI PAT METHENY

No, non ci siamo dati a storie sensazionalistiche e scandalistiche: Secret Story è semplicemente il titolo del nuovo album di Pat Metheny. Compositore, musicista e, soprattutto, sperimentatore a oltranza, fin da quando aveva 19 anni, il leader dell'omonimo gruppo ha infine deciso di produrre il suo primo album da solista. Dopo ben sei Grammy Awards, il più importante premio nell'ambito musicale, esperienze con personaggi del calibro di Ornette Coleman e una serie incredibile di successi, Pat ci propone 14 brani, per un totale di circa 80 minuti, all'interno dei quali da sfogo a tutta la propria grinta.
La creazione dell'album ha richiesto circa cinque anni di lavoro (ovviamente non a tempo pieno), durante i quali il grande chitarrista studiava e conservava le melodie che più lo affascinavano. Secret Story rappresenta un ideale raccolta degli stili e delle musiche sperimentate da Pat nel corso della propria prestigiosa carriera, con l'esclusione - come lui stesso si premura di far notare - del jazz puro. Il particolare titolo che è stato scelto - storie segrete, appunto - rappresenta perfettamente l'aspetto personale, quasi intimo, della musica contenuta nell'album. Si tratta di una rappresentazione dei sentimenti e delle emozioni sperimentate dal chitarrista nell'arco della propria carriera, con una continua evoluzione compositiva.
La band che ha fatto da supporto a Pat per l'incisione del disco è veramente di tutto rispetto, ma il contributo maggiore viene da Jeremy Lubbock, direttore d'orchestra inglese che aveva già lavorato con personaggi estremamente famosi del panorama musicale (Madonna e Barbara Streisand, per citarne due...).
Malgrado l'influenza di alcuni suoni orientali (Above the Treetops si ispira a una canzone cambogiana), Metheny afferma che il suo ultimo lavoro è fondamentalmente americano per quanto riguarda stile e sound.
Quattordici pezzi e ottanta minuti di musica, per sognare sulle note di un album veramente eccezionale.
Andrea Fattori

USCITE IN PILLOLE

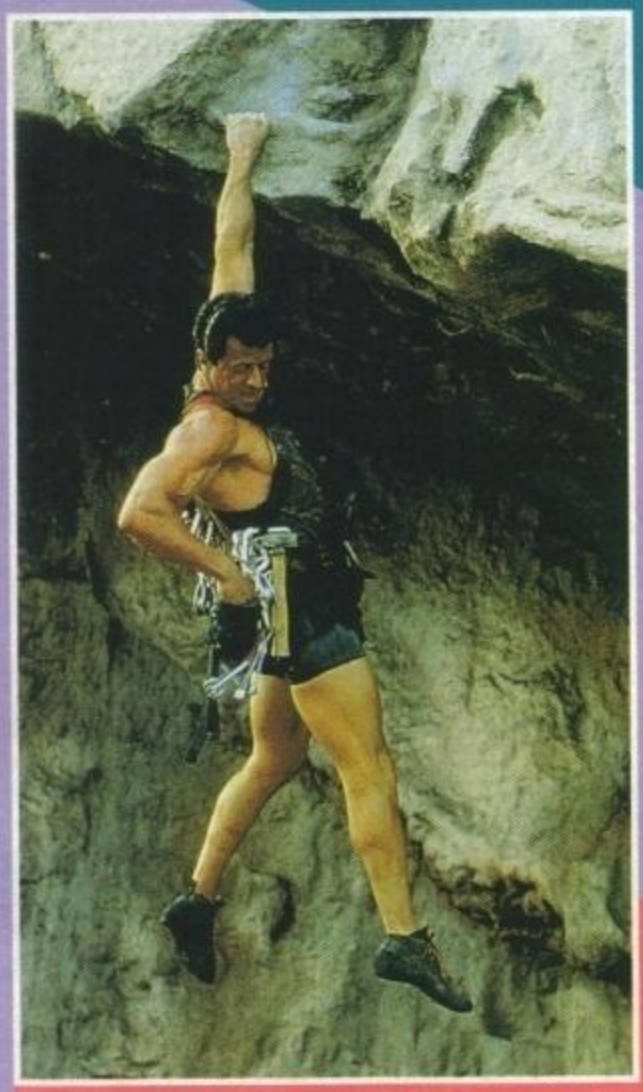
Lo spazio non è purtroppo sufficiente per parlare in maniera approfondita di tutte le nuove uscite in campo musicale, per cui abbiamo deciso di dedicare un piccolo spazio agli "esclusi". La scelta dei titoli qui trattati non dipende da una minore qualità, ma unicamente dal fatto che sono arrivati per ultimi (chi primo arriva...)
- Dalla WEA, oltre agli Earth, Wind & Fire, arriva anche un album di Prince, una raccolta dei suoi maggiori successi prima che la famosa rock star cambi nome (?!?). Imperdibile.
- Vecchioni e i Pet Shop Boys sono le star della EMI, entrambi in distribuzione a fine mese. Forse ne parleremo più approfonditamente già sul prossimo numero.
- Dalla Sony giungono invece De Gregori, con Il Bandito e Il Campione, dove si ritrova il classico sound che tutti gli appassionati ben conoscono e apprezzano, Ivano Fossati, con Carte da Decifrare Vol. 2°, che è tra l'altro il suo 2° albume dal vivo, e l'ormai famosissima Spagna, che sta riscuotendo sempre più sucesso anche all'estero.
- Grandi uscite anche per la Polygram: un album dei Bee Gees, un disco dal vivo dei Cure e un box per i Police.
- Boy George, con una raccolta insieme ai Culture Club, e Janet Jackson con l'ultimo singolo (IF), tengono invece alto lo stendardo della Virgin.
- Chiude infine Teresa de Sio, per la CGD.
Per questo mese è tutto, ma sul prossimo numero vi aspettano grandi novità!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

Riapre con Ottobre la stagione dei grandi film, in particolare quelli d'azione. In vista del prossimo Natale, Schwarzenegger e Stallone si affrontano in evoluzioni mozzafiato e inseguimenti spettacolari. Chi vincerà tra i due? Leggete oltre e, forse, lo scoprirete!!!



HOCUS POCUS

Prendete tre streghe del 1600, tre streghe di quelle convinte: burbere, dispettose, stravaganti e capaci di trasformare la gente in rane. Poi fate vestire i loro panni a Bette Midler, Sarah Jessica Parker (L.A. Story) e Kathy Najimy (Sister Act), e potrete già iniziare a farvi un'idea del film che avete davanti.

Il problema è che queste tre allegre signore si sono improvvisamente trovate a doversela vedere con un nutrito gruppo di pazzi fanatici, totalmente avversi all'uso della stregoneria, finendo così nel giro di un batter d'occhio appese per il collo.

Trecento anni più tardi, più o meno nel 1990, le tre streghe sono però riuscite a ritornare in vita, conservando l'aspetto pittoresco e i poteri che avevano durante la precedente incarnazione. L'unico problema è che, dopo essere state 'ingiustamente' appese per il collo dagli uomini, decidono di dedicarsi a tutte quelle cose per cui le streghe sono temute e rispettate: mangiare bambini, distruggere tutto e combinare guai.

Un film d'orrore? Assolutamente no, anche perché ci troviamo al cospetto della Walt Disney e di tre attrici che con l'orrore hanno ben poco da spartire!

L'idea del film è veramente buona, anche se ci sono stati numerosi problemi in fase di sviluppo e questo ha provocati disagi non indifferenti. Vale comunque la pena di vederlo!

CLIFFHANGER

Girato sulle alpi, alle soglie dei 4000 metri d'altezza, Cliffhanger si propone come il film d'azione per eccellenza della nuova stagione cinematografica.

La storia è quella di una guida alpina, Gabe Walker, che viene chiamato - insieme all'amico Hal Tucker (Michael Rooker) - in soccorso da un piccolo aereo precipitato tra le Montagne Rocciose del Colorado. Giunti nel punto dell'impatto, le due guide hanno però una spiacevole sorpresa: i proprietari del veivolo sono in realtà una banda di spietati criminali, capeggiati da un genio psicopatico, in fuga dopo aver eseguito una rapina da 100 milioni di dollari. Il loro aereoplano non è stato in grado di portarli oltre alle pericolose sporgenze rocciose delle montagne e, dopo un fortunoso atterraggio d'emergenza, si ritrovano isolati in mezzo a una distesa di neve. Il loro bottino è però nel frattempo andato perduto, essendo rimasto all'interno di tre valigioni blindati finiti in altrettante locazioni accidentate e virtualmente irraggiungibili. Solo Gabe e Hal possono aiutarli a recuperarlo.

Così, armi alla mano, i delinquenti costringono le due guide a far loro da scout, in una ricerca pericolosa e terribile. Ovviamente Gabe non è assolutamente d'accordo sulla questione e farà di tutto per mettere loro i bastoni tra le ruote: dopo essersi liberato, darà infatti vita a un'allucinante quanto letale caccia, nel tentativo di fermare i delinquenti e salvare il proprio ex-compagno (perché 'ex' ve lo scoprirete da soli al cinema...).

Diretto dallo stesso autore di Die Hard 2, Cliffhanger si rivela essere un film veramente pieno d'azione, con sequenze mozzafiato e riprese veramente eccezionali. Costato ben 70 milioni di dollari (Jurassic Park ne ha richiesti 80!), l'emozionante fuga tra le montagne vede uno Stallone impegnatissimo dal punto di vista atletico, con la maggior parte delle scene girate senza controfigure. L'unica pecca è forse la mancanza di caratterizzazione dei compagni del folle psicopatico, ma questo gioca tutto in favore di Stallone che, come si sa, ha sempre dimostrato una maggiore propensione per l'azione che non per la recitazione. La velocità con cui si susseguono gli eventi è veramente incredibile, ma non c'è comunque il rischio di perdere il filo della trama, decisamente lineare.

Inutile dire che girare questo film ha comportato problemi non indifferenti: innanzitutto le Alpi, in particolare sui 4000 metri d'altezza, non offrono esattamente un clima adatto per gli operatori costretti a stare intere ore fermi nella neve. Inoltre, Sylvester Stallone ha sempre avuto una certa diffidenza nei confronti delle grandi altezze (leggasi "vertigini"), e questo non ha certo giocato a favore del lavoro. Lo stesso regista si è cimentato in alcune occasioni nelle stesse azioni che avrebbe poi dovuto girare il muscoluto Rambo, soltanto per dimostrargli che in fondo non vi erano poi grandi pericoli.

Per chi va cercando un po' di azione (ovviamente condita da buone dosi di violenza), Cliffhanger è sicuramente il film dell'anno.

IL SOCIO

"Un altro film con Tom Cruise... sarà uno di quelli impegnati o una sequenza di azione e sesso patinato alla Top Gun?". Probabilmente questa la prima domanda che sarà saltata in mente a tutti, alla vista dei primi trailers. Beh, tranquillizzatevi, appartiene al primo gruppo (magari avreste preferito il secondo, ma non fa niente). Tratto dal best-seller di John Grisham - The Firm - Il Socio narra le vicende di un giovane e volenteroso avvocato, laureato ad Harvard, che dopo aver accettato un importante lavoro a Memphis scopre di essersi legato a doppio filo con la mafia. Diretto da Sydney Pollack (Tootsie), il film ha presentato alcuni problemi in fase di avvio, problemi che poi hanno avuto serie ripercussioni sui tempi di montaggio. Fondamentalmente Pollack avrebbe voluto avere maggiore libertà d'azione per quanto concerne la trama (una per tutte, avrebbe voluto cambiare il ruolo del malvagio capo di Cruise con un personaggio femminile, presumibilmente affidato a Meryl Streep), ma l'autore aveva idee leggermente diverse in proposito. La diatriba, conclusasi con la 'sconfitta' di Pollack, è durata per ben due mesi, sottraendo tempo prezioso al film stesso.

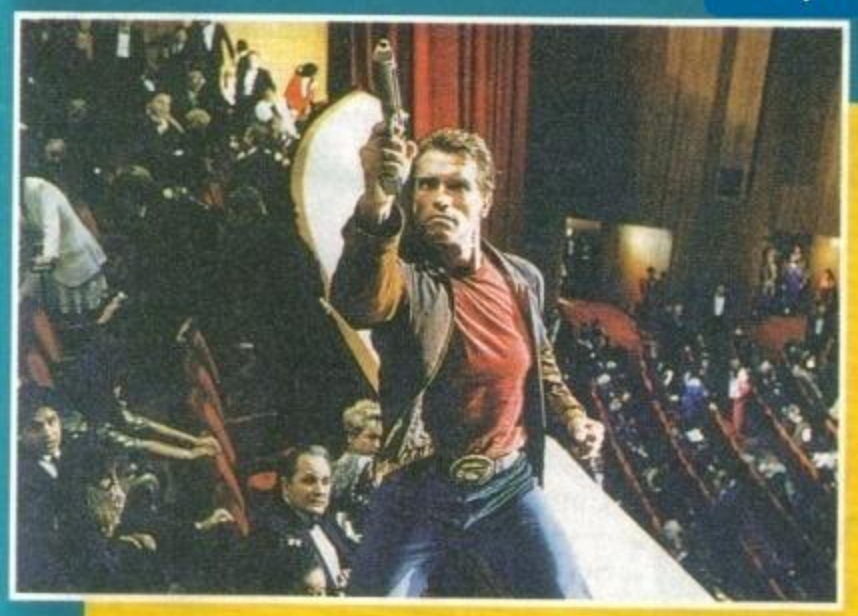
Il risultato finale è comunque ottimo, con tutte le carte in regola per scalare le classifiche di tutto il mondo. A fianco di Tom Cruise lavora con grande stile Gene Hackman (il famoso capo cattivo di cui prima), insieme a un notevole gruppo di attori.

Una buona alternativa all'azione e allo sfoggio di muscoli di Cliffhanger e L'Ultimo Grande Eroe.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

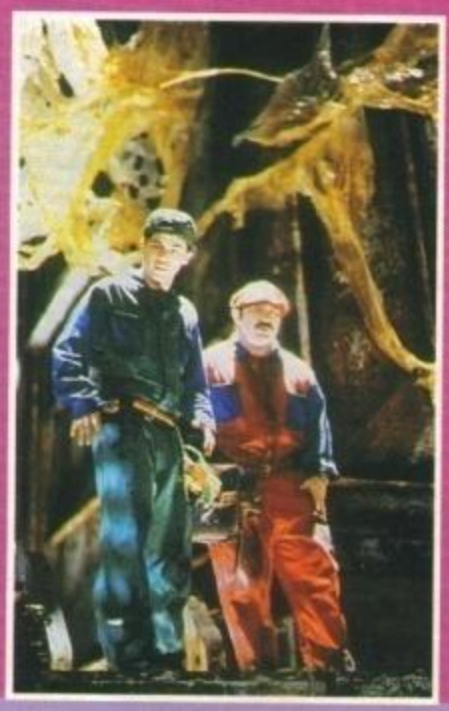


L'ULTIMO GRANDE EROE

Di chi si potrebbe parlare, se non del mastodontico Schwarzenegger? Probabilmente di un'infinità di altre persone, ma di sicuro gli americani non la vedono così.
Idolo di milioni di persone, dai più giovani scalmanati fino ai seri culturisti di tutto il mondo, l'omino Micheline del cinema è il protagonista naturale di questo film. La trama vede un giovane ragazzo, appassionato spettatore di film dove l'azione viene misurata almeno in tonnellate, entrare il possesso di un biglietto magico per il cinema. Si tratta in realtà di una sorta di chiave, capace di aprire momentaneamente il sottile muro che divide realtà e fantasia, permettendo ai due mondi di toccarsi per brevi istanti. Grazie a questo biglietto e alla passione del ragazzo, un vero eroe del cinema oltrepassa la suddetta soglia, ritrovandosi improvvisamente nell'America dei nostri giorni, quella 'reale'. Purtroppo il muscoloso picchiatore non è l'unico a venire trascinato all'interno di questo magico passaggio: con lui raggiungono la realtà anche un nutrito gruppo di delinquenti da film, i classici tipi capaci di far sparire intere nazioni per capriccio. Indovinate un po' a chi toccherà il compito di fare ordine nelle cose?
Senza dubbio un film dal budget stratosferico, secondo molti davvero esagerato (si mormora addirittura di 120 milioni di dollari, ma si tratta di voci non confermate), dove l'azione costituisce il vero protagonista del racconto. L'interpretazione di Schwarzenegger, costata ben 15 milioni di dollari (uno dei massimi stipendi di tutti i tempi), viene abilmente diretta da John McTiernan, già regista di Predator, Die Hard e Caccia a Ottobre Rosso.
Indubbiamente, malgrado il titolo originale (The Last Action Hero), l'azione non è comunque l'unico elemento che domina sullo schermo (per quanto abbia una presenza marcatamente consistente): McTiernan ha voluto fare di questo film anche una divertente commedia, riempiendo con sano umorismo, più o meno demenziale, gli spazi tra una scazzottata e un'esplosione.
Restano comunque alcuni dubbi sul possibile andamento del film: per quanto sia divertente e veloce, non riesce per certi versi a tenere il ritmo con il più serio, ma maggiormente incalzante Cliffhanger, e visto il budget sarà necessario spremere il lavoro il più possibile per poterci ricavare un discreto margine di guadagno.
Prima di chiudere posso dirvi come l'atteso scontro ai botteghini statunitensi fra i due maxieroi per eccellenza degli anni '80 sia stato nettamente vinto da Stallone, cosa che fra l'altro non accadeva dai tempi di Rambo II e Rocky IV. Un paio di mesi e vedremo come si sarà risolta la sfida anche qui da noi...

SUPER MARIO BROS.

Brooklin. Il periodo, più o meno, il nostro. I protagonisti, due idraulici.
Direttamente dalla celeberrima saga videoludica, approdano sul grande schermo i due impareggiabili fratelli idraulici, Mario (Bob Hoskins) e Luigi (John Leguizamo). Dopo essersi presi a botte con gorilloni e mostri di ogni sorta, questa volta è però il turno dei dinosauri (tanto per usare un argomento poco sfruttato in questi ultimi tempi).
La storia comincia con una storia di rapimenti, apparentemente uno di quei tragici eventi che tanto spesso accadono nel mondo reale. Vittime delle sparizioni sono però sempre giovani ragazze, a prima vista prive di particolari caratteristiche comuni. Ma questo non interessa direttamente i nostri due eroi, troppo impegnati nella lotta contro tubature e lavandini ribelli. A coinvolgerli è la giovane ricercatrice Daisy (Samantha Mathis), esperta di dinosauri e scavi archeologici.
Mario e Luigi vengono urgentemente chiamati nei tunnel sotterranei della grande città americana per liberare dall'acqua alcuni passaggi, estremamente importanti ai fini delle ricerche di Daisy. Mentre sono in corso i lavori, i nostri eroi vengono però inghiottiti da un varco dimensionale, una porta verso un universo totalmente diverso dal nostro. A differenza della Terra, questo mondo è infatti governato dai pronipoti degli antichi dinosauri che, miracolosamente scampati all'estinzione, si sono evoluti nell'arco di milioni di anni, fino a raggiungere una fisionomia antropomorfa e un cervello di tutto rispetto.
Nella città di Dinohattan, gli avanzati rettili stanno però rischiando l'estinzione a causa della totale mancanza d'acqua. La loro unica speranza è che il loro leader, tale Koopa (Dennis Hopper) riesca a recuperare il frammento di meteorite che Daisy porta al collo, unica chiave per aprire ai dinosauri la strada verso la Terra. Ovviamente le loro intenzioni sono quelle di raggiungere il ricco e fertile pianeta per poi distruggerne gli abitanti, ma in fondo non sono cattivi...
In quest'occasione, durante una terribile lotta per la sopravvivenza che vede impegnati Mario e Luigi contro orde di feroci uomo-dinosauri, i due fratelli incontrano anche Yoshi, destinato a divenire il loro migliore amico.
Il film cerca di ricreare le atmosfere e i ritmi classici dei videogiochi, ed è fuori dubbio che ci riesca pienamente. La successione degli eventi ricorda tantissimo quella di un'avventura elettronica, mentre i simpatici protagonisti interpretano alla perfezione i due personaggi. Inizialmente i ruoli dovevano spettare niente meno che a Danny DeVito e a Dustin Hoffman, ma forse è stato meglio così.
Un evento d'eccezione per i più accaniti videogiocatori, che non mancherà di attirare nelle sale di tutto il mondo qualche metamilione di giovani spettatori.

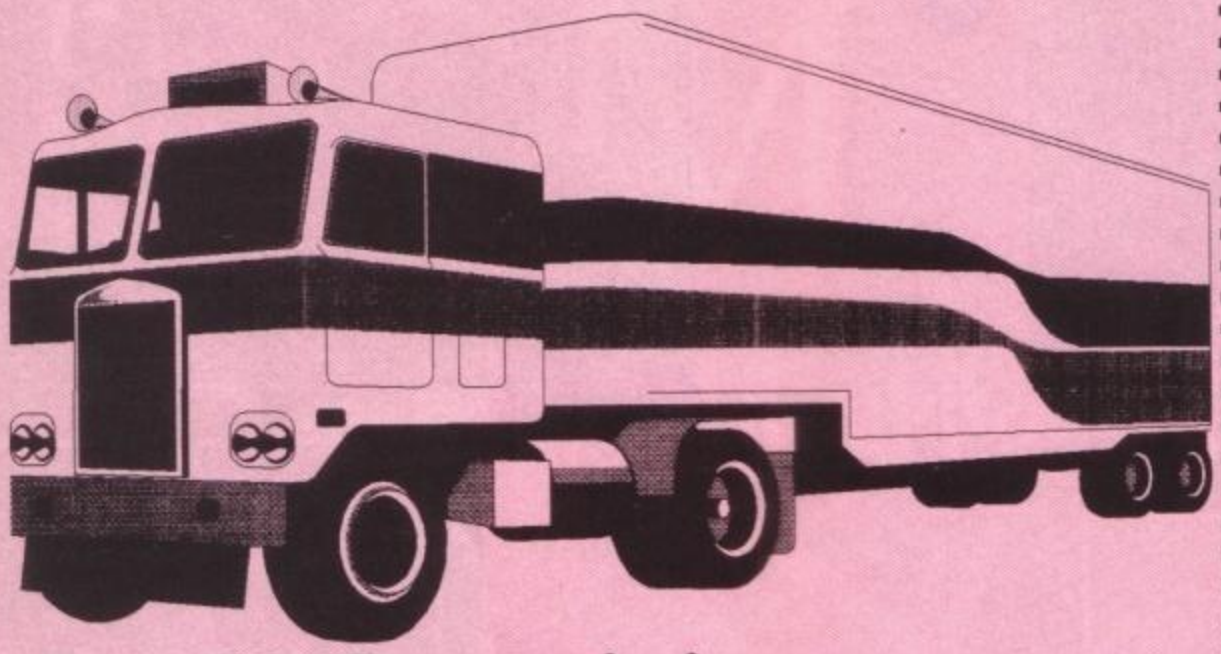


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fra tanti distributori



- Distribuzione Nazionale Hardware Amiga e Tv-Games
- Velocità e precisione Prezzi competitivi
- Competenza e correttezza
- Servizio Novità settimanale
- Disponibilità magazzino in tempo reale
- Nessun vincolo di quantità
- Promozioni e Offerte Speciali
- Centro assistenza - riparazioni

Servizio informazioni automatico: VOXonFAX

Scegli il servizio Fermati in Db_Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 - Fax.0332.767244
BBS 0332.767277 - **VOXonFAX** 0332.767360

Si ricercano Agenti per zone libere

SMAU 93 SMAU 93 SMAU 93

COMMODORE

AMIGA 600 + Joy + Giochi	499.000
AMIGA 1200 + Joy	750.000
Monitor colore 1084 S	399.000

Consolle

SUPER NINTENDO PAL	295.000
MEGA DRIVE GENESIS	249.000

Disponibile ogni tipo di accessorio e Joystick !!!

Creative Labs

Soundblaster Pro 2 Deluxe	275.000
Soundblaster Pro 16 Asp	450.000
Video Blaster	500.000
CD Rom kit a partire da	890.000

INCLUDONO IN OMAGGIO
SB PRO 2 - CD ROM - CASSE - 10 CD

CD Rom

CD Rom interno Multisess Compatibile Photo CD	500.000
Software su CD Kodak	130.000
CD Rom esterno parall.	750.000
CD Rom esterno parall. + Corel Draw 3.0 Italiano	990.000

Giochi

Disponibili titoli per
PC - AMIGA - SUPERNINTENDO -
MEGA DRIVE - GAME BOY - C 64

OFFERTA: SCONTO 15%
PER L'ACQUISTO DI TRE GIOCHI

PC Local Bus

PC 486 DX 33 Cache 128
Local Bus - Monitor S VGA 0.28 col.
Scheda SVGA Local Bus Esp. 2Mb
1280 x 1024 - HD 120 Mb -
Controller per HD Local Bus
+ DOS 6.0 + Windows 3.1 + Works 2.0
lire 3.250.000

Stampanti

Epson Stylus	699.000
HP 510	699.000
HP Laser 4L	1.390.000
Seikosha SP 1900 9 aghi	350.000
Seikosha SL 90 24 aghi	500.000
Seikosha SP 95 col. 24 aghi	600.000

Modem

Zoom Modem Fax 14.4 esterno con cavo	600.000
Zoom Modem Fax 2400/9600 esterno con cavo	300.000
Quicktel Modem 9600 interno	450.000

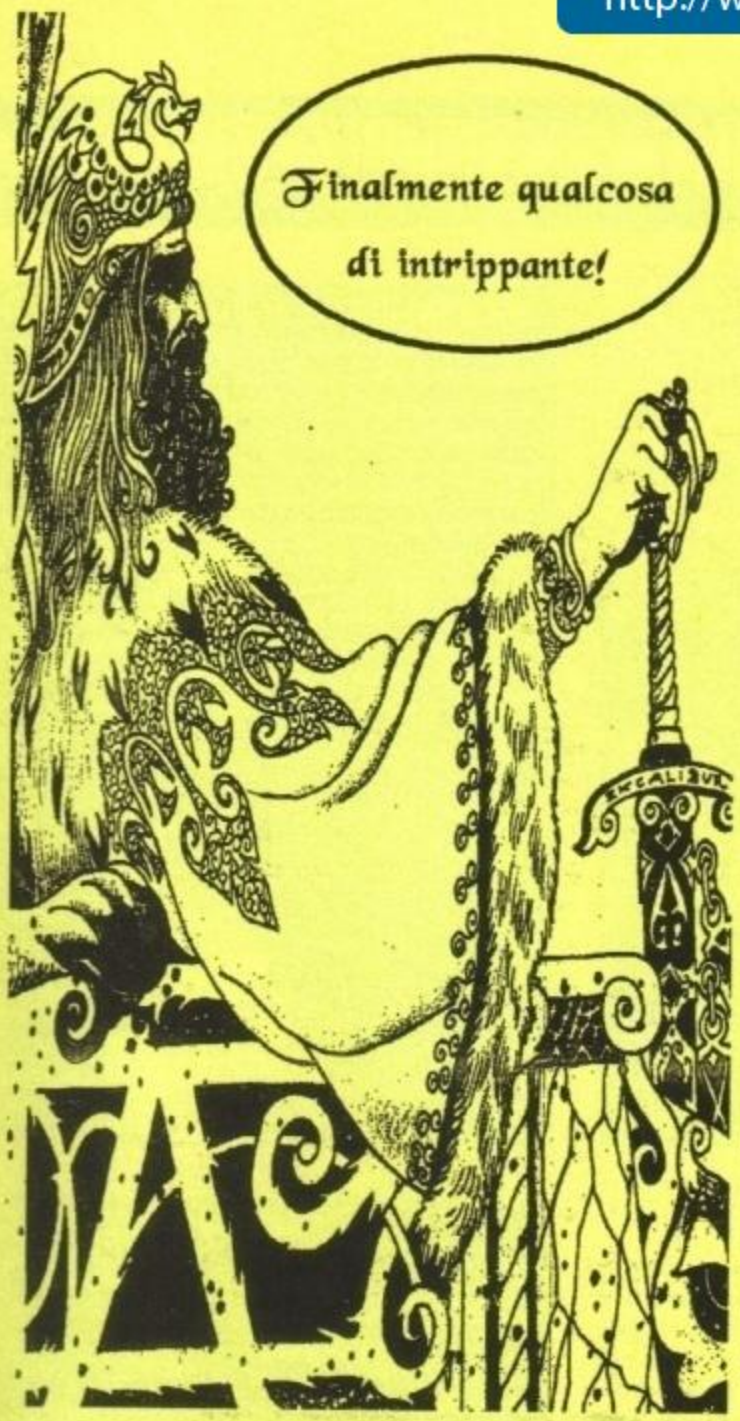
I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e sono validi fino ad esaurimento scorte

Lu.Men. LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Eccezionale offerta per i Lettori di TGM !

Per la prima volta un Gioco di Società + Versione Videogioco + Videocassetta Esplicativa. Tutto a sole £. **39.000**

CONQUISTA LA CORONA

IL GIOCO DI SOCIETA'– Fonde il Clima Magico dei BoardGames con l'immediatezza e la velocità dei Giochi di Carte.

Novanta carte stupendamente disegnate, divise fra Eserciti ed Avvenimenti. Tre manche di Gioco con Battaglie Furiose, Trattative, Pestilenze. Ampia possibilità di soluzioni e alternative.

IL VIDEOGIOCO – E' la versione per AMIGA, che mantiene intatte le regole del Gioco, ma aggiunge una fase arcade-strategica nelle battaglie che lo avvicina ai Simulatori Militari.

LA VIDEOCASSETTA – Illustra in modo chiarissimo una intera manche del Gioco e spiega i Casi particolari.

*** Cerchiamo anche Club o Gruppi disposti ad organizzare Tornei Locali – Contattateci urgentemente!**

Telefonate a **LINDAGIOCHI : 039.835052** aut **039.320059** oppure **FAX 039. 202 25 75**

o spedite il tagliando sempre a LINDAGIOCHI . Via Pindemonte 15 20052 Monza (Mi)

Desidero ricevere Package Conquista la Corona+Videocassetta

Nome:.....

Cognome:.....

Indirizzo .....

MASTER PIX
Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX-TEL.0331-620430

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNKS-
CD ROM MULTISEQUENZIALI
COMPLETI DI SHEDA SONORA
GIOCHI E UTILITY

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

CONCESSIONARIO
STAKAR COMPUTER

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
Aces Over Europe		129000
Ariel Assault		Tel.
Betrayal At Krondor		109.000
Blade Of Destiny		119.000
Cartoons	69.000	
Castles II		89.000
Challenge Of Rager		Tel.
D-Day	99.000	99.000
Dune II		99.000
Eye Of The Beholder III		109.000
F1 Challenge	59.000	79.000
Fascination II:lost In Time		119.000
Fields Of Glory		129.000
Flashback	89.000	109.000
Flight Simulator V		109.000
Global Gladiator	59.000	
Gobliins III	Tel.	Tel.
Gunship 2000	99.000	99.000
Guppy	Tel.	
Hystory Line 1914-1918	99.000	109.000
Inca II		Tel.
Jurassic Park	Tel.	Tel.
Land Of Lore		109.000
Lether Godesses		79.000
Lost Viking	69.000	79.000
Maniac Mansion II	119.000	
Might Magic V		119.000
One Step Beyond	Tel.	89.000
Prime Movie	79.000	
Prince Of Persia II		99.000
Protostar War Frontier		99.000
Rayl Road Tycoon Deluxe		119.000
Realms Of Arkania	99.000	109.000
Return Of Phantom		109.000
Sam And Max		Tel.
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Syndicate	69.000	89.000
Task Force	Tel.	129.000
Tornado		99000
Transartica	79.000	99.000
Unlimited Adventure		119.000
Walker	69.000	
War In The Gulf	89.000	89.000
Where In Space Carmen S.Diego		119.000
Wing Commander Accademy		109.000
Wizardry VII	990.000	99.000
Woody World	59.000	
Yo!" Joe	Tel	

TITOLO	AMI	IBM
Alien Breed		99000
Apocalypse	59000	
Blastar	Tel.	Tel.
Blob	Tel.	
Blue Force		Tel.
Body Blows	69000	79000
Bubba'n' Stix	Tel.	
Cannon Fodder	69000	
Creatures	59000	
Dangerous Street A1200	79000	
Goal	69000	79000
Inter.Open Golf A1200	69000	
King Quest VI		109000
King's Ramsom	Tel.	Tel.
Kwanzah	59000	
Litil Divil		89.000
Nicky 2	Tel.	
Overdrive	69.000	
Rags To Richies		Tel.
Rete 2	59000	69000
Rules Of Engagements II		Tel.
Star Wars Chess		Tel.
Street Fighter II	59000	69000
7Th Quest Cd Rom		159000
Adult Sampler Cd Rom		39000
Between Heaven Hell Vol.II Cd		79000
Cd Winbox Cd Rom		149000
Deep Voyage Cd Rom		109000
Electronic Library Of Art Cd Rom		129000
European Racers Cd rom		129000
F117/A F-15 Cd Rom		139000
Grae Wonder World 2 Cd Rom		159000
Jutland Cd Rom		159000
King Quest VI Cd Rom		99000
Lan Master cd Rom		109000
Legend Of Kyrandia Cd Rom		69000
Lighting Cd		99000
Loom Cd Rom		89000
Maniac Mansion II Cd Rom		69000
Motor Stars Cd Rom		159000
Pc Game Room Cd Rom		69000
Secret Monkey Island Cd Rom		89000
Shareware Studio Cd Rom		69000
Space Adveture Cd Rom		89000
Sports Almanac Cd Rom		99000
Ultima Underworld I-II Cd Rom		59000
VGA Magic Cd Rom		79000
World Atlas Cd Rom		99000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

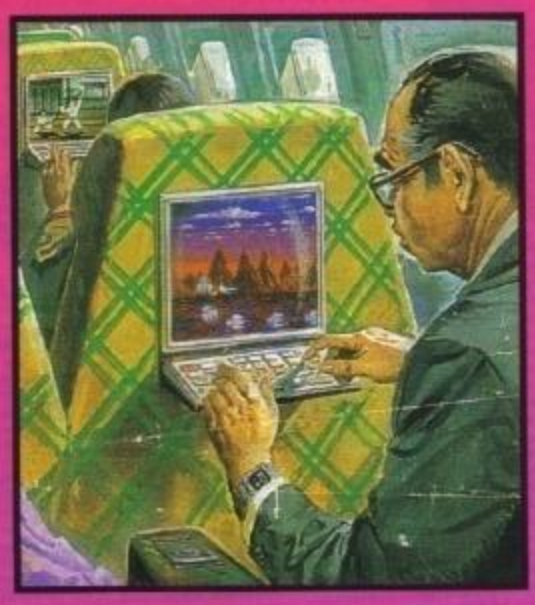
TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

PROLOGO

E rieccoci ancora qui per un altro mese, come alcuni di voi avranno già notato lo spazio a nostra disposizione non è tantissimo, non preoccupatevi comunque, il motivo di questa "riduzione" non è dovuto al materiale (che anzi è in costante aumento...) bensì a un incremento dei titoli "full-price" in uscita sul mercato, l'after summer è giunto improvvisamente anche quest'anno...
Pochini i Talent Star, dal prossimo mese preparatevi a una mezza rivoluzione della rubrica, grazie a un'idea di MA e all'improvviso arrivo di materiale per PC

FAMIGLIA CRISTIANA LEGGE TGM!!!

Esclusivo! Abbiamo le prove! La foto che vedete è stata pubblicato sul numero del 23 giugno '93 e nel primo monitor appare chiaramente T-Racer, il famoso shoot'em'up di cui parliamo anche in questo Talent Scout. Queste sì che sono soddisfazioni! (un grazie a Girardi Pietro che ci ha spedito il ritaglio di giornale).



AAA CERCASI AIUTI

Davide Cali si propone alle software house come grafico, sceneggiatore o soggettista. Chiunque fosse interessato può contattarlo al seguente indirizzo: Via B. Carrea 12, 16159, Genova.
Michele Guardigli cerca bravo programmatore, il suo indirizzo è il seguente: via Zara 95, 48023, Marina di Ravenna (Ravenna).
Scognamillo Enrico cerca un programmatore per realizzare giochi su PC: via Dante 30, 81031, Aversa (CE)
Salustri Massimiliano cerca esperti di storia Romana dal 300 A.C. e di popolazioni contemporanee ad essa, per creare un'accurata simulazione storica per PC e Amiga. Cerca inoltre programmatori e grafici seriamente intenzionati a portar avanti il suo progetto: via S. Maria 14, 67062, Magliano dei Marsi (L'AQUILA)

DISEGNI DPaint di Michele Guardigli

Non siamo propriamente soddisfatti delle realizzazioni grafiche di Michele, le immagini ispirate alla serie Maison Ikkoku (qui in Italia, Cara dolce Kioko), potrebbero essere più curate, il tuo stile è un po' troppo grossolano e i colori spesso risultano troppo vivi, al contrario dello stile giapponese che preferisce tonalità tendenti al pastello. A nostro parare per migliorarti dovresti migliorare l'impostazione dell'immagine, cercando di basarti più sui disegni di Maison Ikkoku che non sulla serie animata.
Gli sprite per il gioco di Recanatese Luigi ci sembrano più che adeguati, ma non abbiamo ben capito se vi siete già messi in contatto o se vuoi sfruttare il TS per farlo.
PS: il film di Maison Ikkoku in italiano non ho idea di quando esca, io (TMB) l'ho visto in giapponese e non ci ho capito una bega!

LA CASA di Tony Tarantini

Tony & soci ci hanno proposto questa avventura testuale la cui storia risulta cupa e intrigata... a parte gli scherzi dobbiamo darvi delle brutte notizie, state calmi e ascoltate. Secondo noi dovreste migliorare moltissimi particolari, in primis la grafica andrebbe rivista, le digitalizzazioni sono meno che mediocri (provate a cambiare digitalizzatore) e l'interlace non aiuta di certo a risollevarne le tristi sorti. Il sistema testuale è odioso, non dico di renderlo completamente gestito via mouse, ma almeno inserire una bussola per gli spostamenti stile Infocom, sarebbe di gran giovamento all'intera produzione. E anche la musica potrebbe essere migliorata.
Non è un totale sfacelo, ma non ci sembrava il caso di darvi false illusioni, sarebbe troppo bello scrivere "il gioco è carino, continuate così", ma spesso è meglio la cruda verità, non siete d'accordo?

MODULI OCTAMED di Simone Fracassa

Non proprio allo stato dell'arte questi nuovi moduli di Simone. Red Profond, ad esempio, era discreta, ma i bassi risultavano oltremodo sporchi, No Limits dei tuoi (e nostri) amati 2Unlimited non ci è particolarmente piaciuta, non vorremmo sembrare particolarmente duri, ma almeno un sample del tipo "no, no limits, no reach for the skies" potevi metterlo, che ti costava?
Simone ci pone anche due domande; vale la pena di vendere un'Amiga 500 dotato di 2MB di ram, Hard Disk, etc. per comprasi un 1200? La risposta è semplice e concisa: sì! Vale la pena perché con un 1200 dotato di HD e magari di un'espansione da 4MB ci fai veramente di tutto e cosa importatissima non hai nessun problema con il software professionale che sempre più spesso (anche nel campo del PD) richiede almeno il kickstart 2.0 per funzionare.
Per quanto riguarda il funzionamento dei modem, il nostro caro Sysop di Ultimo Impero ha già dato ampie spiegazioni sui numeri scorsi.

DISEGNI NEOPAINT di Cali Davide

Appena BDM ha visto le immagini di Lobo da te realizzate è andato in visibilio, comunque non gli si può dar torto, il livello generale delle tue opere è veramante notevole e ancor più notevole è il fatto che hai utilizzato un programma come il NeoPaint, non certo brutto, ma indubbiamente limitato a paragone del DPaint! Continua così che vai bene.

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT

TALENT STAR

T-RACER by Virtual Dreams

Dopo il proverbiale attacco di sfiga del mese di luglio, siamo riusciti a far funzionare questo nuovo demo dei Virtual Dreams; non ci sono parole per descrive lo stupore generale che abbiamo provato vedendo questa nuova update dimostrativa: il livello con lo scrolling alla Lionheart è come al solito impressionante, ma anche quello spaziale (che ricorda molto il primo livello di Project-X) non è da meno, la grafica è decisamente ben fatta e gli sprite sono molto belli (grande l'idea degli asteroidi che fanno il morphing trasformandosi in navicelle kamikaze); un unico appunto, nonostante abbiate cambiato la forma dell'astronave, questa continua a stonare con il resto del gioco, perché non v'ispirate a qualche modello giapponese? Chessò, i caccia di Macross... a parte questo, tutto il resto è di grande fattura, continuate così, ma non montatevi troppo la testa!

TALENT STAR

DEMOSONGS di Jimmy Liessi

Dobbiamo veramente scusarci con Jimmy, la tua cassetta era finita in un antro oscuro della mia camera (TMB) e solo il caso ha voluto il suo ritrovamento, per farci perdonare ti diamo un bel Talent Star! A parte tutto, te lo meriti veramente, le musiche, tutte editate tramite il famoso MED (sembra che l'OctaMed 5.0 sia veramente eccezionale e oltretutto lo trovi in vendita anche qui in Italia), sono molto belle e realizzate con grande cura, hai veramente della stoffa! Appena puoi mandaci qualche altra tua produzione!

L'ANGOLO DEL FURBO ovvero COME TI FREGO I REDATTORI

Questo mese abbiamo istituito una rubrica apposta per un certo volpino di nome Giuseppe "Branka" Nigro, che in vena di qualche scherzo ci ha spedito l'incredibile demo di Day of the Tentacle per Amiga 1200! Peccato che le immagini erano tutte GIF visualizzate tramite un'apposito programmino come ce ne sono a migliaia sul mercato PD. Ma bravo, la prossima volta mandaci il fantastico demo di X-Wing per A1200, lo stiamo tutti attendendo con ansia.

IL FRONTIER INFAME ovvero GLI UNTORI DEL 2000 SON TORNATI!

Perché Frontier? Semplice, perché è immenso, così come la disinformazione che porta alla rovina i vostri dischetti piacevolmente smangiucchiati da virus di ogni genere; dopo un periodo di tregua, siete tornati più in forma che mai, eh? Ma 'sti antivirus li usate sì o no? Vabbè, fuori i nomi! Il primo è Fiocca Marco il cui disco era afflitto da un vecchio Byte Bandit 1, stesso virus anche per Micelli Paolo, mentre sono andati sul classico sia Chierichetti Paolo che Avallone Alessandro, un bel Lamer Exterminator 2 e via andare! Ultimo, ma non meno colpevole è Saccà Mauro, con il solito ed inutile (per chi ha il kickstart 2.0 o superiore) Saddam. Che vi dobbiamo dire? Se sperate di farci del male con delle simili inezie vi dobbiamo far presente che siamo in diretto contatto con Great Balls of Fire, la più aggiornata BBS in fatto di antivirus, quindi non temiamo nessun tipo di infiltrazione!

DOMANDE o RISPOSTE

Lo scorso mese ci eravamo riproposti di parlare del chip set high-end, ma vista l'enorme numero di richieste (in particolar modo telefoniche) per chiarimenti sul sistema low-end, abbiamo preferito rimandare il tutto a data da destinarsi.

Anzitutto molti ci hanno domandato se vale la pena, oggi come oggi, di acquistare un A1200 se poi l'anno prossimo uscirà (almeno si spera) una nuova e strabiliante macchina, beh, riflettendoci un po' su abbiamo concluso che la scelta è quantomeno obbligata, primo perché i sistemi basati sui futuri low-end sono ancora troppo al di là dal venire e secondo perché molti prodotti (non solo giochi) richiedono sempre più spesso il 1200, Kickstart avanzati e l'hard disk.

Qualche perplessità è sorta anche per alcuni termini tecnici che i più neofiti tra voi non hanno pienamente compreso, quindi abbiamo pensato di aiutarvi con una piccola guida. Partiamo spiegando cos'è il tanto discusso CHUNKY PIXEL, in pratica con questo sistema si può stipare sia il colore sia la posizione di un pixel in un singolo byte. Attualmente su Amy, per fare la stessa operazione, è necessario passare tutti bitplane in modo da leggere un bit, quindi combinare 'sti benedetti bit e finalmente riuscire a capire o ad assegnare il colore di un determinato pixel; fino ad oggi il problema chunky non si era mai posto sull'Amy semplicemente perché si gestivano al massimo 64 colori in Half Brite e quasi sempre 32, adesso con l'arrivo del 1200 è diventato un bel problema (quasi un incubo) per i programmatori gestire ben 256 colori ed ecco spiegato il motivo del perché giochi come Alien Breed 2, TFX, Inferno ed altri utilizzino "solo" 128 colori (non dimentichiamoci poi che il Blitter dell'AGA è identico a quello dell'ECS!).

Il chunky è decisamente il sistema ottimale per gestire grafica vettoriale ad alta velocità proprio perché ogni informazione grafica viene memorizzata come un singolo punto e non come un bitplane.

Un'implementazione del chunky pixel l'abbiamo nel nuovo CD32 (che potrete ammirare allo SMAU in questi giorni) munito di un nuovo gate-array definito chunky-to-planar. E' quindi lecito aspettarsi giochi vettoriali ad alta velocità prima improponibili su Amiga (RPG in soggetiva alla Ultima Underworld, simulatori come Comanche, etc.).

Bene, per questo mese è tutto, arrivederci al prossimo dove vi aspetteranno nuove ed eclatanti novità.

XEREX di Roberto Consoli

Dopo Tank, Roberto ci riprova con un prodotto completamente diverso, questa volta con la visuale laterale: sulla carta il gioco sembra veramente promettere bene, la trama è molto carina e anche l'introduzione del gioco non è male. Il problema adesso è il gioco in sé stesso, non te la prendere, ma da quel poco che ci hai mandato, non s'intuivano certo grandi cose, la grafica è troppo primitiva e i colori sono totalmente dispersi, per non parlare dei frame di animazione... il lavoro da fare è decisamente tanto, perché non ti cerchi qualcuno che possa darti una mano?

MODULI PROTRACKER di Girardi Pietro

Pietro ci ha spedito una serie di moduli realizzati tramite l'ausilio del Protracker 1.1A (ehi, ma lo sai che siamo già arrivati alla 3.1?) e nonostante li abbia nominati nei modi più barbari (fetecchia immensa, vomita con me, e via dicendo) erano tutti molto ben fatti e tecnicamente si notava una certa destrezza nell'uso dei comandi avanzati del Protracker.

Le migliori sono senza dubbio "Live in casa mia" e "Figata", veramente ben realizzate, con dei campionamenti di alto livello.

La domanda che ci hai posto è senza dubbio interessante: "cosa faccio se una software house usasse i miei moduli senza autorizzazione?" dare una risposta non è semplice, secondo noi la miglior cosa è inserire nei propri pezzi, nome, cognome e indirizzo con un eventuale copyright fittizio, comunque se la cosa fosse grave potresti sempre ricorrere a Forum...

EPILOGO

Finito, a dire il vero questo mese io e Mirko non siamo molto stanchi (e per una fortuita coincidenza, grazie al Talent Scout ridotto, sono riuscito ad andare a trovare due amiche fantastiche che si sono, sigh, da poco trasferite a Crema, colgo l'occasione per salutarle: ciao Barbara e Veronica...)

Ora non ci rimane che salvare e andare a mangiare la pappa (è la prima volta che chiudiamo il Talent Scout nel pomeriggio...)

A risentirci il mese prossimo

Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT ◆ TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

23
ANNO 3
NUMERO 23
OTTOBRE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

148 PAGINE !
16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

SUPER SHINOBI II, POPULOUS II:
I SEGUITI FAMOSI PER MD

ASTERIX
ALLA RICERCA DI OBELIX
DENTRO UN SUPER NINTENDO

SONIC 3
SU MASTER SYSTEM

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
UN OPOSSUM SCATENA IL MD

TUTTE LE NOVITA'
DALL'ECTS DI LONDRA

E ANCORA:
3 COUNT BOUT PER NEO GEO,
CONGO'S CAPER PER SN
E UN SACCO DI ALTRE NOVITA'

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL

PROLOGO

Dice il saggio: "Non c'è due senza tre". E così, dopo gli appuntamenti di giugno e settembre, a curare la Posta siamo nuovamente noi, Paolo Besser e Davide Corrado, forse meglio conosciuti come i "Bovas" di Zzappiana e Consolemaniana (si potrà dire? Speriamo!) memoria. Per noi è un onore curare questa Posta, che ha dietro di sé un passato storico e ha visto alla sua guida grandi firme come MBF, Carlo, Max/Ricki e tutti coloro che, saltuariamente, hanno fatto sì che la rubrica fosse sempre tra le più interessanti dell'intera rivista. Mentre scriviamo non sappiamo ancora esattamente se l'incarico sia temporaneo o destinato a protrarsi, chiaro però che se l'ipotesi più azzeccata fosse la seconda, a noi farebbe davvero piacere. Il pubblico di TGM ci piace, è molto maturo, ci spedisce ogni mese centinaia (e non sto scherzando, questo mese abbiamo riempito due scatoloni con le vostre missive!) di lettere, e scegliere tra le medesime quali pubblicare non è sempre facile. Ognuna di esse contiene degli spunti originali sui quali vale la pena discutere, ma lo spazio è sempre tiranno e solo una piccola percentuale può apparire sulla rivista. Non si abbattano dunque gli altri, chissà che la volta prossima non abbiano maggior fortuna. Il TGM Mail, potremmo dire, è "un onore, e un onere"...
Noi Bovas

MORDI LA MELA E SCAPPA

Cara TGM,
voglio rispondere alla lettera mandatavi da Massimiliano Cristin, pubblicata sul nr 55, ma, specialmente, per riflettere su ciò che si è detto. La redazione ha ragione, il PC non era stato concepito come macchina da "guerra" (sul mio 486 manca solo il tasto rosso con scritto Warning. Vabbè, mia madre obietta che manca anche quello dell'autodistruzione, sigh!...), ma è anche vero che questi "mostri" hanno sì testate atomiche, ma per lo più caricate a salve! D'accordo, d'accordo, metteteci un po' di grafica in più qua, un bell'effetto di là, aggiungi questo e un po' di quello, senza scordarti di quell'altro... E lascia il tuo 286 acceso per tutta la notte! Insomma, non possiamo farci niente (anch'io ci sono passato, ricordo ancora quando ho vantato il mio XT con CGA, e poi il 286, il 386...), siamo destinati a seguire il progresso. Eppure, perché, dico, perché Indy 500 (sull'XT) schizzava in maniera incredibile (per non parlare di Stunt car Racer... NdP)? Il merito non è tutto della macchina, ma del programmatore e della sua conoscenza di questa (diamine, mi pare il minimo: altrimenti le macchine potrebbero tranquillamente auto-programmarsi, ti pare? NdP). E' vero, non fai in tempo a goderti il tuo computer che subito ne esce un altro più potente e le case di software si concentrano su quest'ultimo, ma questo fino a quando? Mi chiedo, è come avere fra le mani un'ottima mela, darle un morso e lasciarla; come avere un castello con 120 stanze e usarne solo 3...

Prima di salutarvi, voglio INSISTERE su qualcosa di vecchio: vi avevo proposto di scrivere sotto le foto dei giochi (quando sono siano sia per IBM che Amiga), un bollino che specificasse a quale versione si riferisce la foto medesima, visto che è già difficile capire quando un gioco ha 32 o 256 colori, adesso che pure l'Amiga può visualizzarne 256, sarà ancora peggio. Perché non lo fate!?!

Un grande saluto da Leone Massimo "Calla Calla"... Ed ora... Tutti al mare... Tutti al mare... (Tutti a Scuola... Tutti a scuola... Eh eh he he he he! NdP)

Più passa il tempo, più mi rendo conto che questa sarà la tematica che meglio di ogni altra può ambire al titolo di "successore a PC vs Amiga": questa non è che una delle mille e più testimonianze pervenuteci in questi mesi, di come questo argomento vi stia a cuore! Bene, e allora parliamone. Come tu hai giustamente detto, siamo tutti costretti a seguire l'evoluzione tecnologica, ma è anche vero che non sempre il binomio "macchina vecchia = gioco mediocre" è azzeccato, anzi, titoli come quelli che anche nella lettera sono stati citati, dimostrano il contrario. Tuttavia, chi usa il computer principalmente per lavorare (e non rientrano nella categoria solo gli ingegneri o gli impiegati di banca, ma anche i programmatori di giochi medesimi), preferiscono avere a disposizione macchine sempre più versatili: vuoi mettere il vecchio giradischi con un moderno lettore di compact-disc? E noi non possiamo certo biasimarli per questo: chi ha un 286 si lamenta di non poter giocare a Strike Commander, ma pensa un po' se tu avessi comprato il 486 e ti fossi trovato a giocare sempre a Indy 500 o Stunt car Racer! Cosa mi spingerebbe a comprare una macchina più veloce e potente, se poi la stessa cosa la potrei benissimo fare su una macchina già obsoleta? E' una catena che non si può e non si deve cercare di spezzare: macchine più potenti permettono di far girare software tecnicamente migliore, il quale è di per se un ottimo motivo per passare ad una macchina più potente... Au revoir...
Ah, scusa, quasi dimenticavo la questione dei bollini. Vedi, il punto è questo: soprattutto nelle preview, moltissime volte non viene specificato neppure dalle software house a quale macchina si riferiscano le foto (sotto forma di diapositiva) contenute nei comunicati-stampa. E ai nostri occhi potete davvero chiedere tutto, ma non di contare i colori presenti su una microscopica diapositiva, guardata magari con un occhio tappato e tenendola in controluce davanti alla finestra. E poi non è che abbia molto senso star lì a fare distinzioni: l'hai detto tu stesso, che la grafica è già molto simile: 256 colori di qua, 256 di là...
*** Fermi tutti! Dal momento che non sei stato il solo a lamentarti della cosa, abbiamo deciso di accogliere il vostro appello aggiungendo delle esaurienti didascalie alle foto che pubblichiamo all'interno delle preview. Con questo speriamo di aver risolto, almeno quando possibile, il problema.

Max

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Salve, sono un ragazzo di 22 anni con la passione per i videogiochi. Ultimamente mi sono posto alcune domande tipo: i PC sono davvero delle macchine adatte per i videogames? E il 1200?
Cioè, ragazzi, diciamo la verità, l'Amiga tradizionale con 1 megabyte e due drive ci permette, se non centinaia di colori su schermo, di goderci dei giochi straordinari sia tecnicamente che sotto il punto di vista della giocabilità. Alcuni esempi? Gli arcade: Project X, Chuck Rock 2, Desert Strike, Alien Breed, Epic. Giochi in 3D e simulazioni: F29, Robocop 3, Thunderhawk, F1GP, F15 Falcon... Tutto questo senza bisogno di schede acceleratrici, Hard Disk e tonnellate di Extra memory. Il 1200 è sicuramente una bella macchina, ma non mi sembra il miglior acquisto, insomma, se tutto andrà come tutti si aspettano, sul 1200 verrà convertita una gran parte dei giochi tipici dei PC, questo significa un sacco di memoria. Quindi se non hai l'Hard Disk sei fregato! Credo che comprare un disco rigido da 30 o 40 mega sia una gran fesseria (infatti, io ne ho uno da 40 e mi rendo conto che farei meglio a sostituirlo con uno da 80 o 120 Mb, ma forse non era questo che intendevi... NdP), e siccome chi compra un sistema Amiga di base è un po' squattrinato, non credo potrà permettersi tutte le schede che permettono qualche particolare in più ecc ecc. Insomma, poi uno con tutti i soldi che dovrà spendere in coprocessori e periferiche aggiuntive non potrà più neppure comprarsi un gioco o due al mese, e dovrà ricorrere ai piratì... Spero che l'Amiga viva ancora per qualche anno perché io, come molti altri comunque, lavoro e so per esperienza che guadagnarsi da vivere costa sudore e sangue.

Stefano Bergamo

Salve, sono un ragazzo di 22 anni con la passione per i videogiochi. Ultimamente mi sono posto alcune domande tipo: l'Amiga 500 è una macchina adatta per i videogames? E i PC?
Cioè, ragazzi, diciamoci la verità: il Commodore 64 tradizionale con un drive ed il registratore ci permette, se non centinaia di colori su schermo, di goderci dei giochi straordinari sia tecnicamente che sotto il punto di vista della giocabilità. Alcuni esempi? Gli arcade: Great Giana Sisters, Denaris, Salamander, Bubble Bobble. Giochi in 3D e simulazioni? F15 Strike Eagle, Revs, Stunt Car Racer, Buggy Boy...
Scusa se ti prendo un po' in giro, ma sei veramente sicuro di quello che hai scritto? Vorrei far notare a tutti i lettori che questa non è la solita polemica PC vs Amiga rifritta per l'ennesima volta. Qui si tratta di qualcosa di ben più grave: Amiga 500 forever vs il Progresso. Capisco che molti di voi si siano spaventati, vedendo il proprio Amiga 500 sorpassato da macchine più potenti, ma come lo stesso discorso è stato applicato al C16 prima, al C64 poi, vale anche per l'Amiga: nulla è eterno. Caro mio, l'acquisto di un HD non solo non è una fesseria, ma è anche INDISPENSABILE per poter fare qualcosina (e bada bene, ho detto "qualcosina") di serio con l'Amiga, esattamente come il floppy disk era indispensabile per gli utenti del C64! Poi leggiti le configurazioni minime di un PC oggi: 4Mb di RAM (che non è più costosa come una volta), HD da 120 Mb (minimo), scheda SVGA, processore 486... Insomma, è giunta proprio l'ora di evolvere un po' anche la macchina della Commodore, no? E poi che senso ha "verranno convertiti i giochi del PC": gli utenti di Amiga semplicemente non aspettavano altro! La metti sotto un profilo economico, vabbè, passi, ma se io non ho i soldi per la benzina, non la compro, l'automobile...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCORA DELUCIDAZIONI SULL'AMIGA 1200...

Gentile redazione di TGM,
sono quel famoso lettore del record plurimilionario a "Pinball Dreams" (a proposito del quale giustifico la vostra diffidenza, poiché non ho altri modi per dimostrarvi la sua veridicità) che vi riscrive per darvi alcuni consigli per migliorare la vostra già fantastica rivista:
1) Parlare dell'eventuale uscita del programma per altri computer.
2) Sostituire le ormai straviste faccine con delle scale da 1 a 10, magari aggiungendo anche la longevità.
3) Aggiungere un inserto per annunci del tipo vendo/compro/scambio.
Se non vi chiedo molto mi piacerebbe avere qualche informazione sull'A1200:
1) Collegando una scheda ram/coprocessore perdo la possibilità di installare un hard disk per mancanza di spazio o di uno slot libero?
2) Quali caratteristiche hanno e (se possibile) quanto costano le schede sopracitate della GVP?
3) Nel caso che in un 1200 fuori garanzia si rompesse uno dei chip saldati alla scheda madre, dovrei sostenere la spesa della sostituzione dell'intera scheda madre?
4) Che ne pensate dell'offerta dell'Hardital di installare il coprocessore nell'apposito slot del 1200, e soprattutto della sua affidabilità?

Vito Di Giuseppe

P.S. Spero che rispondiate a queste domande, poiché penso che interessino a molti dei possessori della fantastica macchina della Commodore. Grazie!!

Carissimo Vito, come potrai leggere in seguito, non sei l'unico lettore che vuole esprimere la sua opinione a proposito delle valutazioni, quindi ti rimando in seguito a una risposta più approfondita. Per quanto riguarda l'eventuale uscita su macchine diverse da quella su cui è stata fatta la recensione, ti ricordo che nelle nostre preview puoi sapere tutto quello che ti serve, persino prima che il gioco venga messo in commercio! Per l'inserto bisogna aspettare l'autorevole parere del nostro caporedattore... (Che, a dire il vero, è molto scettico al riguardo... NdMax). Ora passiamo alle delucidazioni riguardo all'Amiga 1200:
1) No, perché mentre quella viene inserita nello slot inferiore, un hard disk ha uno spazio apposito all'interno della macchina (a patto che si tratti di un hard disk IDE da due pollici e mezzo... NdD).
2) I prezzi dipendono appunto dalle caratteristiche, molto varie tra l'altro. Se opti per la scheda più economica dovresti spendere non più di 350.000 lire, se invece vuoi fare le cose in grande aspettati una spesa anche superiore al milione...
3) Non è necessario, alla Commodore sono in grado di sostituire il componente difettoso...
4) E' una buona cosa se pensi che lo slot di cui sopra rimane libero, tieni comunque presente che così facendo invaliderai la garanzia...
Spero di essere stato esauriente...

CRITICHE E COMMENTI SONO SEMPRE BENE ACCETTI

Euforica redazione di TGM,
sono un ragazzo tredicenne di Roma, vostro assiduo lettore da circa un anno e mezzo e precisamente dal numero 38, quando in copertina faceva bella mostra il plurifamosissimo e sempre più esaltato Le Chuck, pronto come al solito a far sudare settanta camicie al nostro infaticabile Guybrush Threepwood (spero di averlo scritto bene)(non lo chiedere a me, neanche io mi ricordo mai come cavolo si scrive! NdD)(così va bene, ndMax), pupillo di casa Lucas.
Io posseggo (o meglio dire mio padre possiede) un 486/33 Mhz, e questa è la prima volta che vi scrivo, anche se penso che difficilmente alla mia epistola verrà dedicato (lo dico sinceramente, non come alcuni vostri lettori che enfatizzano tantissimo questa frase nella speranza di rendersi simpatici e di attirare (giustamente!) l'effetto contrario, ovvero quello di essere pubblicati) un piccolo angolo nella vostra intasatissima Posta, perché tratta solo di alcuni suggerimenti che vorrei consigliarvi di applicare alla vostra/nostra già perfetta rivista, pertanto probabilmente irrilevanti.
Innanzitutto vorrei farvi un elogio particolare per il vostro sistema di votazione, a mio parere superiore o di maggiore impatto di un banale voto numerico (che differenza fa se una caratteristica ha 85% o 88%? E' sempre un buon punteggio; una faccetta triste, invece, è più mirata a dare un giudizio insoddisfacente di uno scarno 65%), apprezzo invece che il globale sia espresso numericamente, in quanto deve dare un preciso giudizio finale, che chiarisca bene le idee al lettore sul prodotto in questione. Ma adesso passiamo alle critiche (punto dolente di molte lettere) ed ai suggerimenti che spero possano, almeno parzialmente, interessarvi:
1) Per prima cosa penso che molti appassionati di TGM sarebbero felici se ogni qualvolta recensiste un gioco, metteste un box a parte, nel quale elencate con una breve descrizione i migliori prodotti del genere, in modo da poter avere una conoscenza più approfondita del settore ed indirizzare meglio i nostri acquisti.
2) Vi sarei grato se poteste (a volte lo fate, ma solo raramente) scrivere il prezzo dei giochi recensiti.
3) Francamente devo ammettere che spesso siete molto larghi nel dare voti, sbilanciandovi troppo verso l'eccesso (per quanto riguarda per esempio Ween, Veil of Darkness, Dribbling...). Immagino che non possiate sbattere un 30% a tutti i giochi schifosi dicendo che fanno cadere i capelli, impallidire causando angoscia o gravi forme di toxaplasmosi acuta, ma non ritengo corretto regalare un buon voto ad un prodotto che non se lo merita.
4) Forse mi sbaglio, ma mi pare che voi pubblichiate le soluzioni dei giochi in tempi relativamente troppo vicini alla loro uscita sul mercato (dico relativamente troppo vicini alla loro uscita sul mercato (dico relativamente perché ci vuole pur sempre un bel po' prima di finirne uno), e questo comporta degli svantaggi a quei poveri lettori (come me) che, comprando TGM, si trovano fra le mani la soluzione di un gioco uscito ed acquistato appena due mesi prima, e quindi, volenti o nolenti, sono tentati a leggerla, perdendo così tutto il divertimento. I suggerimenti e le piccole critiche apportate a questa lettera nella speranza che diate loro almeno una fugace occhiata sono finite, ma ho ancora delle domande da porvi. Vi sarei molto grato se poteste dare una risposta:
1) Sono un appassionato sfegatato del mitico, ipergalattico, stratosferico Ken Shiro ed ho visto nelle pagine dello Speciale Talent Scout allegate al numero di maggio le prime immagini di un videogioco in fase di sviluppo su codesto paladino dei ragazzi. Pensate che possa avere un futuro? Ed in caso affermativo fra quanto sarà disponibile presso i negozi?
2) Vorrei acquistare un arcade adventure fra Prince of Persia 2 e Flashback, ma non so quale dei due sia il migliore. Cosa ne pensate?
3) Quali sono i migliori giochi di strategia per PC in commercio (l'unico che posseggo è il vecchio Centurion, tuttora un bel gioco)?
4) Purtroppo non ho il piacere di conoscervi di persona pertanto mi sono chiesto sempre una cosa: Max è davvero così antipatico?
5) Potreste gentilmente spiegarmi in cosa consiste il QEMM e che differenza presenta dall'EMM386 (il quale uso per caricare programmi come Populous 2, che necessitano di EMS)?
6) E' bello essere redattori?
7) Pensate che il commercio videoludico si stia espandendo più verso gli home computer o le console?
8) Che ne pensate della conversione di Street Fighter 2 su PC (ho visto recentemente la discussa recensione del prodotto per Amiga e non mi è parso un gran bel gioco)?
Puff puff, sono finite anche le domande (era ora), ma prima di chiudere vorrei aggiungere un'altra cosa: numeri addietro, sfogliando le pagine di Zzap! (ottimo inserto, se così si può chiamare, dentro TGM) ho visto un "offensivo" articolo di un odiato (suppongo) lettore della suddetta rivista, nonché di Console Mania: un certo Lord SNK. Premetto che dall'ultimo punto in poi vi do il permesso di bruciare, stracciare, distruggere questa lettera, in quanto di diatribe e battaglie epistolari ne avrete sicuramente abbastanza, anche se questa non è e non vuole essere polemica, ma solo una lezione a quello schizofrenico gasato, che spero non metta mai le sue manacce nella posta di TGM (ti assicuro che lo "schizofrenico gasato", come tu dici, ce le sta mettendo proprio adesso... NdD). Sappi che a noi del tuo Neo Geo non ce ne frega niente, e credo nemmeno agli zzappisti ottobittisti, perché solo uno stupido viziato può interessarsi ad una console da più di mezzo milione e a cartucce da 300 o 400.000 lire. [...] (La lettera prosegue ancora un po' con lo stesso tono... NdD). Scusate tanto, voi di TGM, ma era uno sfogo necessario al mio metabolismo. Saluti a tutta la redazione e grazie per l'attenzione.

Hokuto No Lera '486.

P.S. La lettera è un po' lunghina ma spero vivamente che possa interessarvi. Ciao!

Caro HNL'486, il fatto che tu possa ora vedere la tua lettera pubblicata significa certamente che ho apprezzato la tua missiva. Ma adesso, visto che lo spazio non è poi così vasto, passo a rispondere e commentare i vari punti della tua lettera. Ecco cosa ho da dire per quanto riguarda i tuoi suggerimenti:
1) Questo, a parte il box, già lo facciamo nel commento: è chiaro che se un gioco è un clone di SF2 non potrà mai mancare il paragone del suddetto gioco con SF2, Body Blows e con altri giochi del genere. Se viene prodotta un'avventura in stile "Lucas Arts" non potrà mai mancare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un paragone con Monkey Island 1 & 2 e Maniac Mansion eccetera eccetera... Questo vale, in genere, per tutti i giochi recensiti.
2) Solitamente i giochi da noi recensiti finiscono nelle nostre sgrinfie prima di uscire sul mercato (questo perché voi possiate analizzare le nostre recensioni al momento dell'acquisto... NdD), quindi i prezzi ufficiali non sono quasi mai disponibili...
3) Ogni tanto capita che i recensori sbaglino, anche loro infatti sono esseri umani, e come dice il proverbio, errare humanum est. Questo però non ci impedisce di cercare di fare sempre meglio e di sbagliare sempre di meno...
4) Molto, molto di più...
Ed ora rispondiamo per benino alle domande:
1) Anche io, come te, mi sono esaltato appena ho visto le foto di Ken Shiro su Talent Scout, tieni comunque presente che un gioco autoprodotto difficilmente viene realizzato al meglio ed ancora più difficilmente viene acquistato da un "etichetta" per essere venduto al pubblico (soprattutto se sono in ballo anche spese miliardarie per i diritti d'autore sul personaggio... NdP). Max ha comunque incontrato a Londra il programmatore, e sembra che il progetto abbia proseguito nel suo sviluppo; potremo tornare ad occuparcene quanto prima.
2) E' difficile esprimere un parere, i titoli in questione sono entrambi di altissima qualità e meriterebbero di essere acquistati tutti e due...
3) Pigliati al volo Civilization...
4) No, molto peggio...
5) Sono a grandi linee la stessa cosa...
6) Come ogni lavoro, devi tener presente che esistono sia vantaggi che svantaggi. Comunque esserlo è abbastanza gratificante e divertente, anche se, nella maggior parte dei casi, è pure faticoso...
7) Leggiti l'editoriale di questo stesso numero, se ne parla diffusamente.
8) Da un punto di vista grafico, ci sono tutti i 256 colori della versione originale. Tuttavia la giocabilità non si discosta più di tanto da quella della versione Amiga. Totale: conversione discreta, ma non particolarmente attinente a quello che era il coin-op in origine.

E' LA FINE PER ZZAP!

Fantasmagorica redazione di TGM,
è un'afosa giornata estiva e grondante di sudore vi scrivo questa lettera dall'hotel in cui mi trovo per le vacanze. Proprio ieri vi ho scritto una lettera per comunicarvi un trucco di BodyBlows e per chi non l'avesse capito sono Manlius TE, ma d'ora in poi, per motivi personali che non voglio riferire (ma vi assicuro che sono motivi seri), vi scriverò col nome di Sirius 21 (non faresti prima a scriverci con il tuo vero nome? Non credi che usare uno pseudonimo sia diventato un po' "demodè"? NdD).
Questa lettera sarà qualcosa di vagamente simile ad un elogio per Zzap! C'era una volta una mitica rivista di nome Zzap!, che per oscuri motivi fu costretta a diventare un inserto di TGM (a me mica sembrano tanto oscuri: come si fa a fare una rivista intera con due giochi a prezzo pieno e tre budget al mese? NdP). Io non avevo mai letto Zzap!, ma dopo averlo seguito sul grande TGM ho pensato che ai bei tempi doveva essere davvero mitico. Con un po' di commozione ho letto alcune nostalgiche lettere dei lettori di Zzap! E condivido le loro idee. Anch'io mi sentirei male se tra una ventina d'anni (speriamo proprio di esserci ancora, tra vent'anni! NdD) TGM dovesse diventare un inserto di una rivista dedicata ai mega computer PC e Amiga non compatibili che sono sicuro verranno inventati negli anni a venire. Quindi vorrei dare un consiglio a redattori ed editori: aggiungete quattro pagine all'inserto Zzap!, perché penso che Zzap! meriti di più. Forse questa lettera non sarà servita a nulla, forse la butterete nella tazza (in verità c'era scritto qualcos'altro, ma qui non siamo in CM e dobbiamo mantenere la rubrica postale a livelli più o meno aulici... NdD), forse non la leggerete neanche, ma non importa. Io spero di veder pubblicata questa mia lettera, almeno per darmi una risposta; e vorrei che mi rispondessero Max e Paolone, i due Big di TGM e Zzap!.
Arrivederci, a risentirci, a riparlarci, a rileggerci, a ri(aggiungete quello che volete)...!

Sirius 21.

P.S. Un consiglio per TGM: aggiungete a TGM Star Player e TGM Top Score qualcosa come TGM Best Game e TGM Immondizia.
P.P.S. Aggiungete qualche rubrica spiritosa come BovaByte.

Sirius 21 lo trovo uno pseudonimo abbastanza inconsueto, così come Manlius TE. Perché non hai scritto cosa significano? Beh, visto che nella missiva c'era dell'altro, passiamo pure oltre, anche perché mi piace molto parlare di Zzap!. Innanzitutto ti ringrazio per i complimenti, anche io ed il Paolone, ma anche molti altri redattori, siamo cresciuti leggendo Zzap! e gli siamo molto affezionati. Purtroppo tutte le cose nascono, crescono e muoiono. Mi pare ormai evidente che Zzap! non se la stia passando bene in questi ultimi mesi: il materiale è sempre più esiguo e il Paolone faceva i salti mortali per "riempire" le pagine a sua disposizione. Ora purtroppo la produzione è quasi definitivamente cessata (è da mesi che non si vede più nulla di nuovo), quindi non si possono più fare delle recensioni vere e proprie. Rirecensire poi software già disponibile si rivelerebbe controproducente per il lettore stesso. Perciò non si può neanche considerare l'ipotesi di aggiungere quattro pagine all'inserto, non avremmo nulla per riempirle. Ecco perché man mano il nostro amato inserto si va sempre di più rimpicciolendo...

ALCUNE DELUCIDAZIONI SUI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

Eccelsa ed egregia redazione di The Games Machine,
sono un liceale diciassettenne che da tre anni possiede un Amiga 500 versione 1.3 e con un mega di memoria, da un po' di tempo uso il kickpascal, imparato a scuola, e l'Amiga Basic. Ora, volendo realizzare qualcosa di serio, avrei bisogno un paio di consigli:
1) E' meglio l'AmosPro o il linguaggio C?
2) Con i tempi che corrono, è meglio comperarsi un Amiga 1200 e magari anche un digitalizzatore video, per rendere le schermate grafiche più competitive?
Adesso passo ai complimenti: introducendo le nuove rubriche Talent Scout e Talent Art, TGM è notevolmente migliorata ed è sicuramente più interessante ed accattivante. Si differenzia, insomma, dalla solita guida per videogiochi e ve lo dice uno che ha collezionato tutti i numeri dal primo al cinquantaduesimo! Non sto nemmeno a dire che siete anche la rivista di computer più economica della nazione, ma volevo porvi, per l'ennesima volta, questo dilemma: l'Amiga e i programmatori di questa macchina soffrono di un complesso di inferiorità nei confronti dei PC e delle console?
Porgendo i miei più distinti saluti, vi prometto di farvi avere in futuro le mie possibili realizzazioni.

Un utente Amiga.

P.S. Vi pregherei di rispondermi, perché sono veramente indeciso!

Caro utente, mi dispiace per te, ma per fare qualcosa di veramente serio bisogna lavorare in assembler. Come tu stesso saprai, una programmazione in Pascal si dimostra accettabile quando si devono gestire tipi di dati astratti, come pile, code, alberi binari di ricerca eccetera, ma le possibilità del linguaggio sono inadeguate per gestire, che so, sprite e fondali... Amos Pro è un gran bel linguaggio, quasi tutti gli inconvenienti del Pascal vengono risolti, ti consiglio comunque di imparare il C, questo perché ti potrebbe tornare utile poter utilizzare anche altri tipi di computer, come Mac o PC. Tieni però presente che questi linguaggi di alto livello, come tu saprai, prima di essere eseguibili, subiscono una trasposizione in linguaggio macchina che non sempre è la migliore (anzi, di solito la peggiore). Risulta perciò più utile utilizzare direttamente il linguaggio macchina stesso. Farlo non è però esattamente possibile: mica ci si può ridurre a inserire serie indecifrabili di 0 e 1! Per questo ci viene in aiuto l'assembler, un linguaggio a basso livello molto vicino all'LM.

UNA PRECISAZIONE DALLA REGIA

Abbiamo notato che parecchie missive ci vengono spedite ben impaginate, ben scritte e ben stampate da un computer. Ora, a noi fa veramente piacere poter leggere tante belle cose senza dover decifrare assurdi geroglifici o grafie particolarmente incomprensibili, ma dato che avete fatto 30, che ne direste di fare 31, spedendoci anche il TESTO -e sottolineo SOLO QUELLO-, in formato ASCII puro, su un comodo dischetto a BASSA densità? In tal modo potremmo sveltire non poco i tempi di lavorazione della Posta, leggendo magari prima la stampa su carta, e poi accedendo comodamente al file originale senza dunque il pericolo di incorrere in errori di trascrizione o interpretazione. Abbiamo notato che già parecchi di voi lo fanno, e vorremmo dunque approfittare per ringraziarli: Alessandro Battezzati, Giancarlo Crispino, Gabriele Cappellini (purtroppo non possiamo esaudire la tua richiesta di mandarti un semplice programma grafico in modo tale che tu possa leggerne il listato, per due motivi fondamentali: il primo è che sarebbe presumibilmente un atto di pirateria, il secondo è che una cosa molto simile si trova già sul manuale -per altro in Italiano- di AmigaBASIC. NdP), e naturalmente tutti gli altri...

IL RITORNO DI METALMASTER...

Avrebbe dovuto seguire un nuova missiva speditaci dal nostro Fabio alla quale Paolone ha dato una risposta che tra l'altro condivido pienamente. Il motivo per il quale la lettera è stata "censurata" non è certamente quello di voler togliere la parola proprio a nessuno, o tantomeno il voler

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nascondere la testa sotto la terra, al cospetto di tematiche attuali e che ci riguardano profondamente. Ma in effetti, leggendo e rileggendo, la lettera si finiva per sconfinare pesantemente in considerazioni politiche esorbitanti la sfera contenutistica che siamo soliti trattare.

Max

IN SINTESI...

Bene, la parte di Posta dedicata alle lettere "per intero" è terminata, scegliere le lettere da pubblicare non è stato semplice, e certamente qualcuno avrà da obiettare che non è stata la scelta migliore: rileggetevi il prologo per ulteriori informazioni.
In ogni caso, non disperatevi, il vostro nome (o le vostre domande, che poi è la stessa cosa) possono sempre apparire nella Posta Synthetica, che segue...
Iniziamo dai quiz musicali di Andrea Brilli, che sono davvero incomprensibili se non altro perché completamente sgrammaticati: "Life is changers, everybody my somebody to love to love", oppure "Informer, your nose...", per non parlare di "All that she wants...." Che è addirittura il titolo della canzone! Più difficile di così si muore. Sempre in tema di musica Alessandro d'Oria ci chiede quali programmi può sfruttare per tirare fuori il meglio dall'Amiga. Dunque, il parco software musicale per questo computer è veramente vasto ed eleggere un solo programma a "stato dell'arte" è veramente impossibile. Comunque, le indicazioni che ti posso dare sono due: se hai la MIDI ti conviene procurarti Bars & Pipes Professional, ne parlano tutti bene ed è compatibile anche con alcune schede sonore appositamente create per il Commodore. Se poi vuoi fare della bella musica sfruttando appieno le capacità sonore del computer, l'ultima versione del ProTracker fa sempre comodo, specialmente se la accoppi ad un buon digitalizzatore audio come il Clarity 16 (che campiona a 16 bit, vale a dire con la stessa qualità di un DAT o di un CD). Intanto un imprecisato Filippo ci ha spedito un succosissimo sample (lungo ben 40 secondi!) di un brano degli Iron Maiden, che al sottoscritto è veramente piaciuto. E poi ci pone il problema: come posso campionare un brano intero? Direi che anche con 6-8 mega di memoria è del tutto impossibile, soprattutto se si vuole campionare a un minimo di 8 bit per conservare un bel suono. L'unica possibilità è ricorrere alla tecnica del campionamento multiplo, cercare cioè di effettuare tanti campionamenti più piccoli di alcune parti di brano che si ripetono. E poi costruirsi un bel modulo col protracker, magari compattando il tutto col powerpacker. Certa musica techno è fatta proprio in questo modo, ed è anche fatta bene! Chiude l'angolo musicale un PC-ista dall'emblematico nome di "El Dorado" (che sei, un gelato? Ah, no, quello si scriveva tutto attaccato. NdP), che ci chiede una rubrica fissa (come il caro Sfascia287 nel nr 55) sulla musica informatica. Bene bene, vedo che i lettori sensibili al problema iniziano ad aumentare. Vedremo se si potrà fare qualcosa, ok?
Antonio Lanzaro concorda con Max sull'uso delle Beta-Version per recensire i giochi: è perfettamente inutile attendere magari con due o tre settimane di ritardo la versione definitiva di un gioco, quando una beta è del tutto simile se non uguale. Ci esorta poi a non ascoltare le critiche altrui e a proseguire imperterritamente sulla nostra strada. Ok ok, grazie per i complimenti, ci fanno sempre piacere.
Un saluto veloce per Luke Napolitano (anche se dubito che tua sorella mi ami, di solito si innamorano tutte di Dave. Dì la verità, era uno scherzo...), che ci spedisce sempre un sacco di lettere, e passiamo a Maffo, che ci ha spedito una foto del SIM raffigurante un emblematico JH mentre sorseggia qualcosa accanto ad Eloisa. Ci permetti una domanda? Spesso quella fiera ritorna a farsi viva nei nostri incubi, quella foto, cosa ce l'hai spedita a fare?
Daniele Schina, tra l'altro, ci fa notare come la rivista abbia perso notevolmente il suo mordente. "Ai tempi di Zzap! -Ci fa notare- il rapporto coi lettori era molto più caldo, leggendo una qualsiasi recensione sembrava quasi di ascoltare il redattore parlare, cercare di consigliarci un gioco descrivendone si pregi e difetti, ma con una sana demenzialità. Un rapporto di amicizia mai visto prima, incredibile! Anche se non è del tutto scomparsa, credo che questa situazione abbia subito dei cambiamenti: è come se tutto fosse coperto da un alone". Bah, ti dirò, a me non sembra che le cose siano cambiate così tanto, certo, tutti cresciamo (anche TGM) e le cose ci sembrano profondamente diverse, ma la nostra è stata un po' una scelta: ci siamo resi conto che la demenzialità fine a sé stessa non aiutava nessuno. Non serviva a voi per capire esattamente come fosse un gioco, e non ci permetteva certo di prodigarci su aspetti tecnici "seri" che, comunque, un videogioco presenta ed è giusto che vengano messi in evidenza. Su Zzap!, potevamo anche permetterci di sfottere la trama di un gioco all'inverosimile, storpiandola, parodiandola, o addirittura rivoltandola da cima a fondo con tanto di commenti sarcastici ogni qualvolta sul libretto di istruzioni trovavamo cose tipo "la tua ragazza è stata rapita, và a salvarla" oppure "libera la terra dagli Alieni". Su TGM preferiamo fare gli scemi con più raffinatezza, limitandoci a cambiare qualcosina qua e là e senza dilungarci troppo nelle trame o nelle stupidaggini. Per il resto non ci pare di trattare i lettori con freddezza, anzi, a volte ci piace uscire un po' dai ranghi e renderli partecipi della nostra vita quotidiana, ma il tutto senza esagerare. Facciamo male? Basta che ce lo comunichiate, in fondo chi compra la rivista siete voi!
Carlo Ferretti è uno di quelli che vorrebbe cambiare il sistema di valutazione di TGM, usando i criteri di Zzap!, ma mantenendo invariato lo spirito di TGM. Dunque, per il momento non se ne parla neanche, abbiamo appena modificato il sistema di valutazione inserendo un maggior numero di commenti e amplificando il numero di "voti" possibili per ogni voce della pagellina di TGM, e poi preferiamo mantenere una certa originalità tra le nostre riviste (passate e presenti).
Belli i disegni di Boris Pulvirenti, che ci pone alcune domande sui sistemi CDRom. Dunque, il CD-Rom del PC non è compatibile con CD-I e CDTV, tuttavia se vuoi un sistema CD, non escludere a priori anche il nuovissimo Amiga CD32, che è potenzialmente una bellissima macchina (e che sosterremo certamente non appena ci arriverà del software da recensire!).
Lo Squattrinati club FORZANAPOLI ci ha mandato una lettera demente che ripercorre, in forma di dialogo, tutta l'epopea del videogioco in Italia, a partire dallo Spectrum e dal C64. Non male, ragazzi, se era su dischetto magari ve la pubblicavo (eh eh he, cattivo!).
Diamo ora un bel bacione a Linda, una delle pochissime ragazze che ci scrivono (siete sparite?), che ci chiede la soluzione di Eye of the Beholder II. Mi pare che sia già stata pubblicata, un sacco di tempo fa (a me non risulta... NdMax).
E concludiamo infine con Giorgio, Paolo e Massimo che ci hanno spedito una lettera piena zeppa di idiozie, note stupide, e trovate demenziali. Emblematica la chiusura della missiva: "Sappiamo di aver scritto una marea di nefandezze (no, Paolo, str****te non si può scrivere), ma pensavamo che in fondo i Bovas facciano la stessa cosa". Grazie, grazie davvero per la considerazione. Noi intanto ne approfittiamo per sondare un po' i gusti dei lettori: dopo quasi un anno che le pagine di BovaByte albergano su TGM, non abbiamo ancora ben capito se vi piacciono o meno, e siccome siamo molto dubbiosi sulla longevità di Zzap!, vorremmo sapere se, una volta finito questo, sia il caso o meno di proseguire con quegli articoli (a noi farebbe piacere)...

CARTOLINA DELL'ESTATE 1993

Eccole, sono arrivate, e sono davvero un sacco! E adesso, dove le mettiamo? Stiamo ovviamente parlando delle vostre mitiche cartoline illustrate, come al solito bellissime e numerose. Così numerose che non potremo neppure citarle tutte. Direi comunque di eleggere quella più simpatica, e il premio se lo è portato a casa Stefano Cerruti dall'Irlanda, col suo scheletro che aspetta -invano- l'autobus. Passiamo poi ai Pomodori di Meca '72 sulla cui descrizione non è il caso di soffermarci, ed ai Punk del Trocadero di Alessandro Masetti. No, caro mio, non assomigliano per niente a Max e MA. Passiamo poi alla cartolina artistica di garet Jax (che ce ne ha spedite un mucchio, tutte bellissime), e naturalmente a tutti gli altri: Giuliano, Andrea Bernini, David de Marco, Gianluca Mariottini, un anonimo da Maestri del Sud, Lone Wolf, Francesco Grasso, Marco (lo psicopatico di CM), Luca Gastaldi, Mauro Sciortino, Baoh e Burt, Stefano Besi, Michele Amoretti, Davide Ferrari, Andrea Senatore, Marco Scranno (per Stefano Gallarini), Luigi Bruzzone, Marzio Simeone, Cristian Broggi, Eleonora (la mitica), Thomas e Chiara, Zicchetti "zico" Fabio (un'altra cartolina di Beverly Hills e ti ammazziamo! NdP), Andrea Maran, Max '74 (con tanto di gioco modello Settimana Enigmistica), Massimo Piscopo, Marco Petri, Matteo, Alex Vegliante (davvero un bel panorama! NdP), Lorenzo Perugini, Paolo Guazzotti, Roberto Bottazzi e Matteo Bortesi (buono il cibo, a Parigi? NdP), Graziano Chiaiese, Massimiliano "Diabolik", Christian Bonfanti, un anonimo da S. Vito di Cadore, Michael Storani, Roberto Nai... E tutti le altre cartoline che continuiamo a ricevere ogni giorno.

CONCLUDENDO

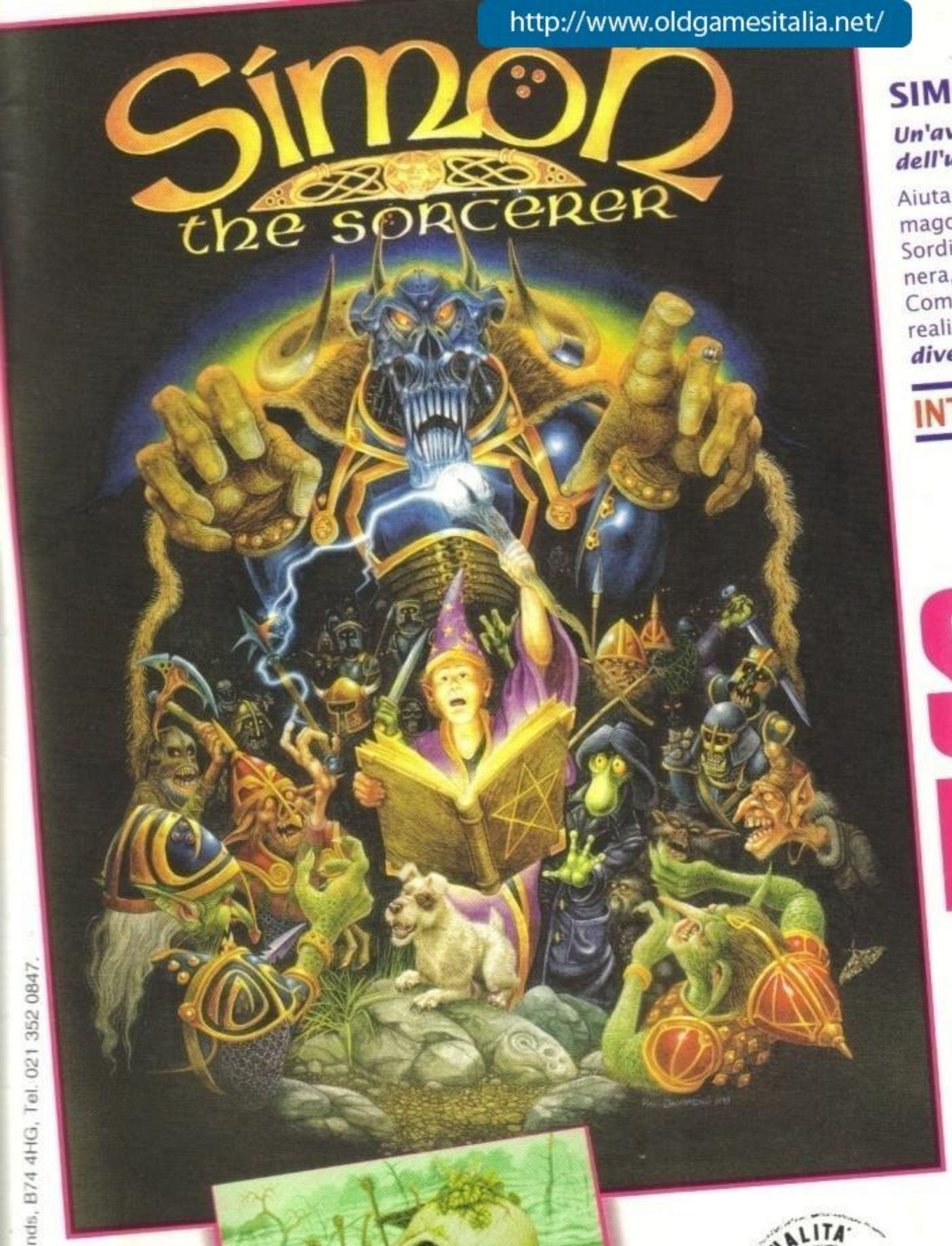
Bene, amici, anche per questo mese, Posta e rivista sono terminate. Un altro lungo mese ci separa dal prossimo numero di TGM e anche dal prossimo appuntamento postale. Sapete, è sempre con una certa malinconia che si scrivono queste ultime tre righe, epilogo di ore ed ore passate a leggere TUTTE le vostre missive, selezionarle, e poi pensare ad una risposta, la migliore possibile. Ma poi questa sensazione lascia sempre il posto ad un sacco di curiosità: vi sarà piaciuta questa Posta? L'avete trovata interessante, curiosa, divertente? Scrivetecelo, complimenti e -soprattutto- critiche (purché costruttive) sono SEMPRE ben accetti/e!!!

Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMON THE SORCERER



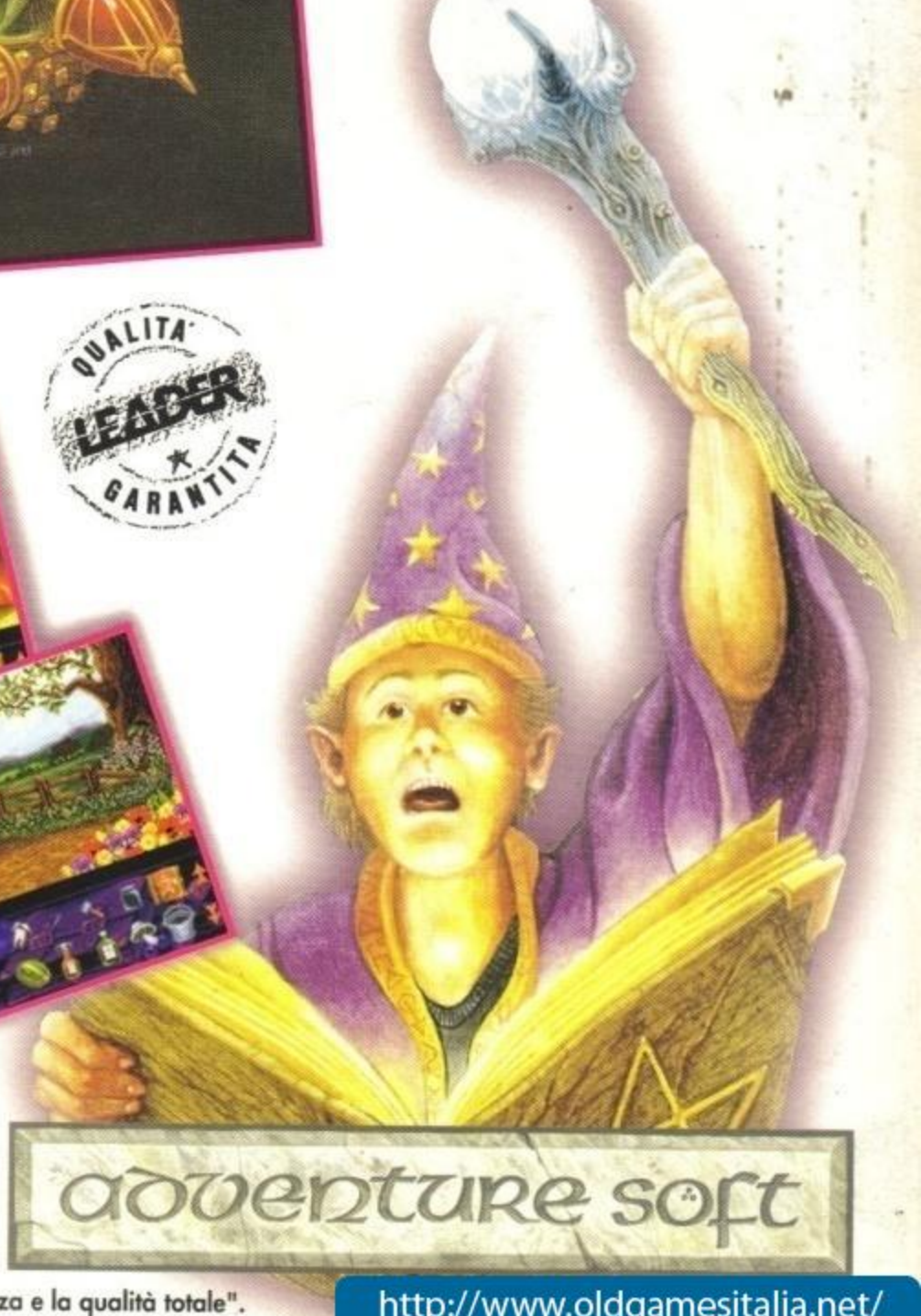
SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna dell'umorismo e della comicità.

Aiuta il simpatico Simon a salvare il mago Calypso dalle grinfie del perfido Sordid il quale, con l'aiuto della magia nera, vuole conquistare il mondo. Come premio per il tuo coraggio potrai realizzare il tuo più grande sogno: ***diventare un infallibile mago.***

INTERAMENTE IN ITALIANO

SIMON IL MAGO



QUALITÀ LEADER GARANTITA

AMIGA, AMIGA 1200 (1 Mega).
PC
IBM PC e 100% compatibili; MS-DOS 3.2 o superiore.
Schede grafiche: VGA/MCGA 256 colori.
Richiede disco rigido.
Raccomandato: mouse.
Supporta tutte le principali schede sonore.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

adventure soft

A. POLI

© 1993 Adventure Soft (UK) Limited, P.O. Box 786 Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG, Tel. 021 352 0847.

http://www.oldgamesitalia.net/

amente in italiano, con l'assistenza e la qualità totale".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA
S COME...SIERRA!

CADARIO

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992.

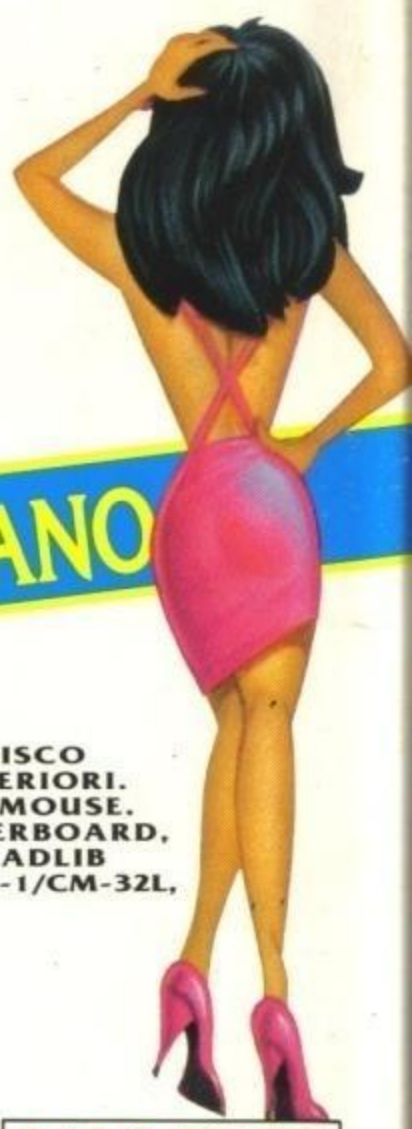
Come in un film, meglio che in un film...

LE "PICCANTI" E SENSUALI AVVENTURE D'AMORE E DI SPIONAGGIO DI **LARRY**, UN PLAYBOY RICCO DI CHARME E SEMPRE CIRCONDATO DA MAGNIFICHE RAGAZZE.

ANCHE NEL QUINTO EPISODIO DI QUESTA INCREDIBILE SAGA, **LARRY** E' AFFIANCATO DALL'AGENTE SEGRETO PIU' SEXI DELL'FBI, **PASSIONATE PATTI**.

IL LORO COMPITO E' QUELLO DI INTRODURSI NELL'ORGANIZZAZIONE DELLA PORNPROD CORP., CASA PRODUTTRICE DI FILM PORNO, E INCASTRARE IL PROPRIETARIO.

PC L. 99.900



COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC
RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO, 286 O SUPERIORI. RACCOMANDATO: MOUSE. SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB ROLAND MT-32/LAPC-1/CM-32L, SOUNDBLASTER.

QUALITA' LEADER GARANTITA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/ dotti originali con il programma e il manuale in itali http://www.oldgamesitalia.net/